mai 2005 Nr. 56/ anul VI Preţ 99.500 lei vechi / 9,95 lei noi

ISSN: 1454-9964

PC Games 4 fun



2 CD-uri

Super Demos

- The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay
- Imperial Glory
- Dungeon Lords
- The Bard's Tale
- Myth 2 - Remake
- Emergency 3



TEST

SILENT HUNTER III

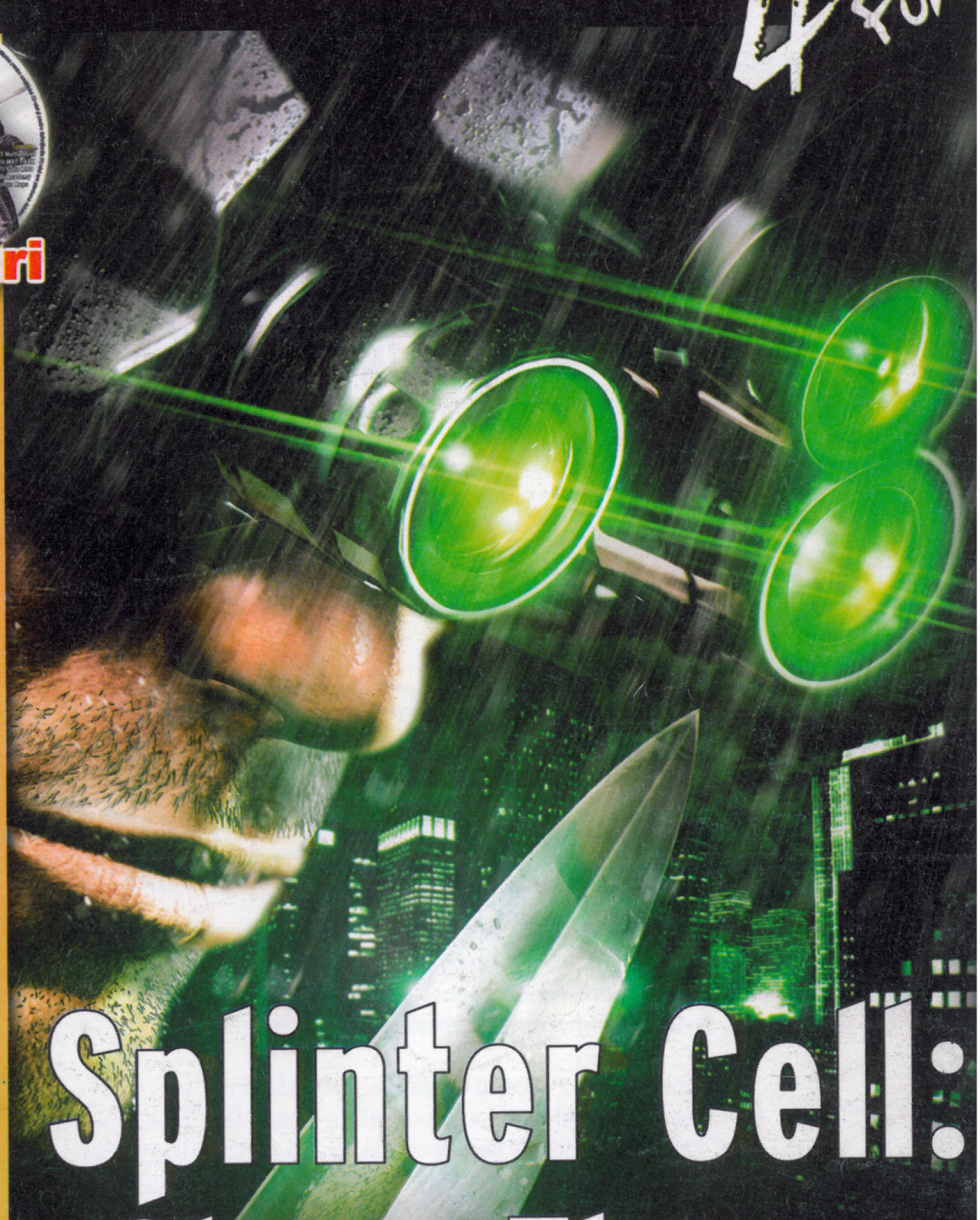
Ubisoft România instaurează un nou titlu la cârma simulatoarelor navale şi ne face să uităm de epava care s-a numit Silent Hunter II



TEST

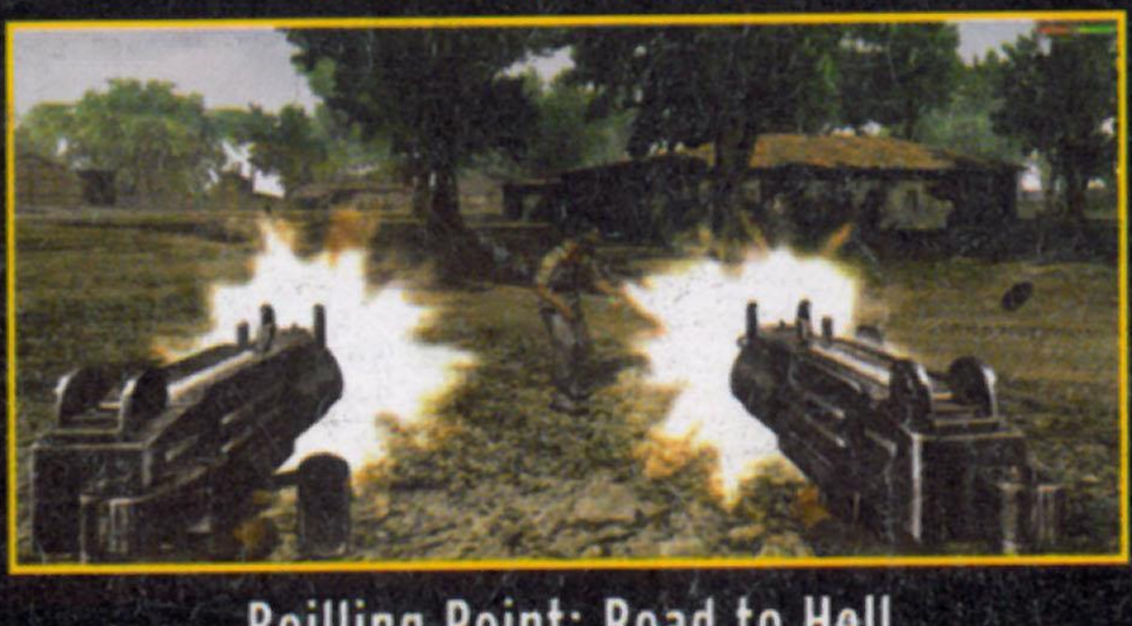
BROTHERS IN ARMS

Gearbox a reuşit performanţa de a face un joc de la cap la coadă. Realism şi autenticitate? Poate la anu'...



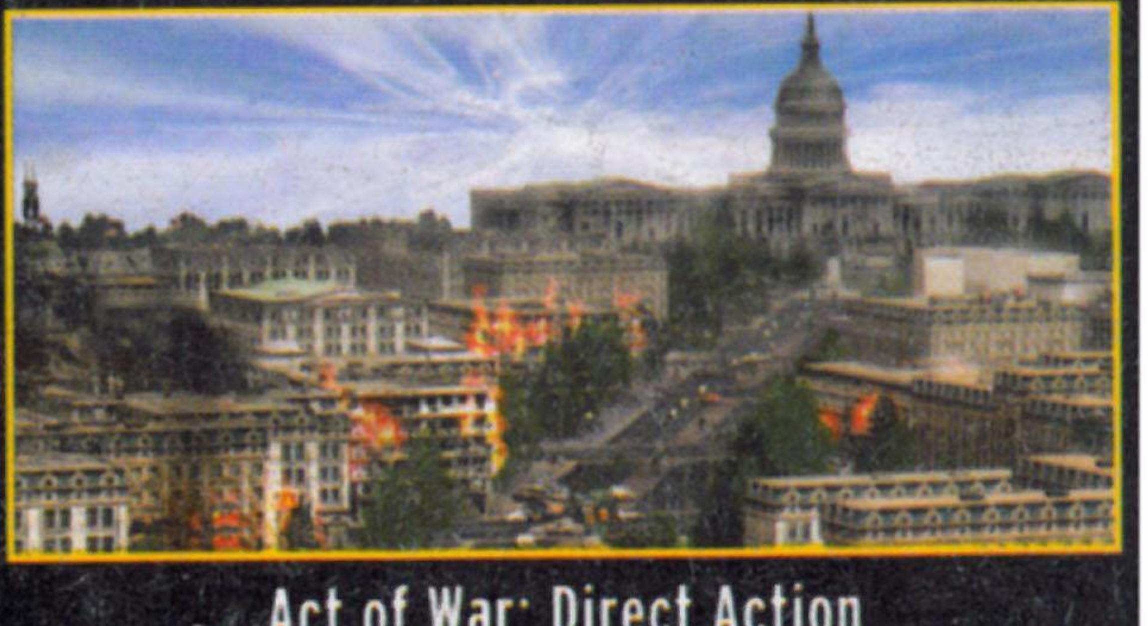
Splinter Cell: Chaos Theory

AVANPREMIERĂ



Boilling Point: Road to Hell

TEST



Act of War: Direct Action

Un doctorand de la Universitatea din Iowa a publicat un studiu interesant despre dependenţa creată de MMORPG-uri. Această „dependenţă" se poate traduce mai pe limba noastră drept condiţiunea existenţială din cauza căreia unele persoane nu reuşesc să se desprindă de lumea lui **World of Warcraft** decât cu preţul unor mari suferinţe şi unui disconfort pe care nici măcar martiriul nu le-ar provoca! Nimic nou până aici, ne-am obişnuit să fim etichetaţi ca „drogaţi", „dependenţi", anti-sociali" şi alte definiţii izvorâte din minţi „luminate", aflate într-o Nirvana proprie şi inaccesibilă celorlalţi, figuri „profetice" a căror pondere în evoluţia societăţii este echivalentul a doi lei vechi. Aceste persoane s-ar putea să aibă o surpriză neplăcută la vederea rezultatelor studiului realizat în ultimele luni cu largul aport al jucătorilor de MMORPG-uri (http://www.counselor-education.org/mmorpg/results.php). Aflaţi că abia 15% dintre intervievaţi intră în categoria „dependenţă de Internet", autorul însuşi afirmând că acest procentaj este unul foarte scăzut, dacă ţinem cont de numărul de ore petrecut de respectivele persoane pe Internet, atât pentru a juca cât şi pentru alte îndeletniciri curat internautice. Mai exact, un student petrece 10 ore pe săptămână online, în timp ce majoritatea jucătorilor de MMORPG (dedicaţi sau nu) petrec 20-25 ore pe săptămână jucând numai MMORPG-uri şi încă vreo 10-15 ore navigând pe Internet. Cu alte cuvinte, jucătorii de MMORPG petrec de patru ori mai mult timp online decât non-gamerii. Păi, dacă jocul este online e de la sine înţeles că trebuie să fii conectat în fiecare secundă, nu? Concluzia este una liniştitoare şi reabilitează jocurile online (într-o oarecare măsură...) în faţa celor care încearcă să le reducă la stadiul de unealtă a diavolului cu orice preţ.

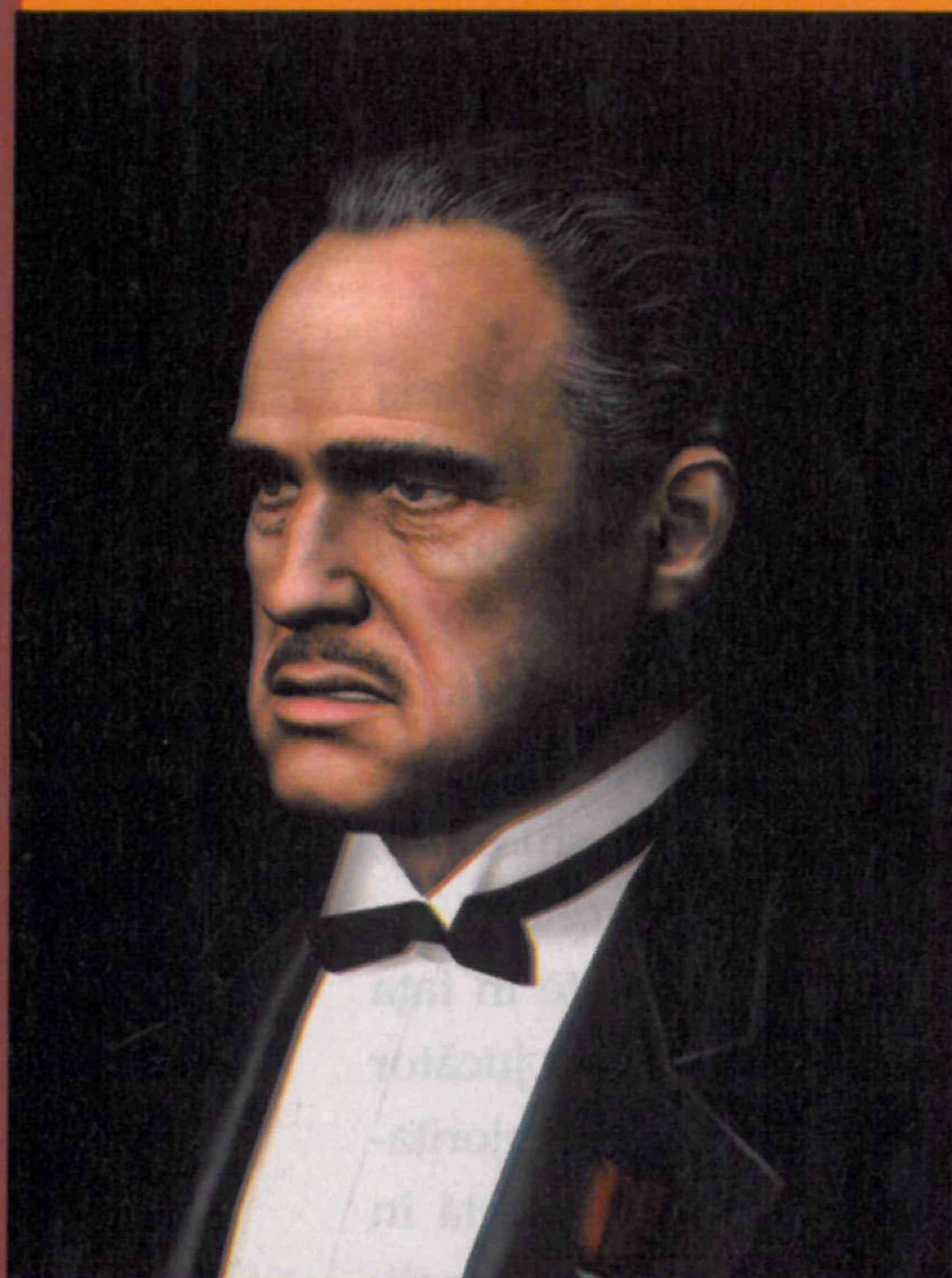
Un ultim rezultat al studiului, foarte important, este acela că nu numărul de ore petrecute în faţa monitorului defineşte un jucător ca „addicted"; mai mult, majoritatea celor intervievaţi nu caută în jocul online o satisfacţie a propriilor nevoi sociale (afirmarea sinelui, singurătate, liniştea anonimatului), ci fac acest gest dintr-un cu totul alt motiv. Din câte ştiu, noi cunoaştem un singur termen pentru acest „alt motiv": DISTRACŢIE.

CIPRIAN COROIANU
redactor-şef



56 mai/2005

The Godfather

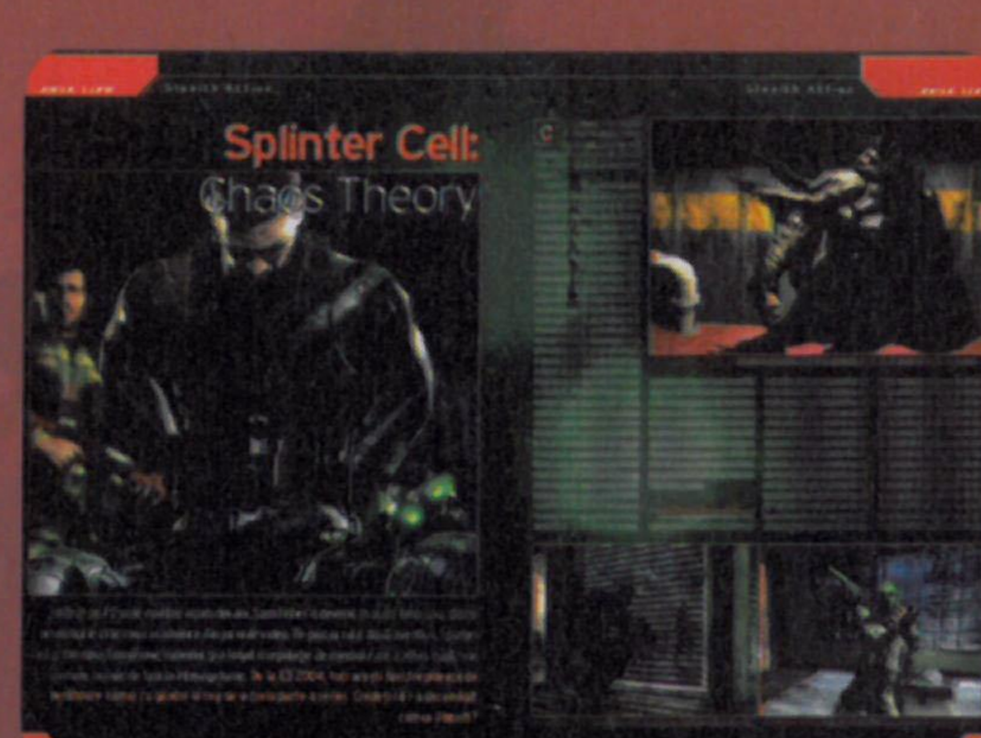


Actualităţi

Avanpremiere

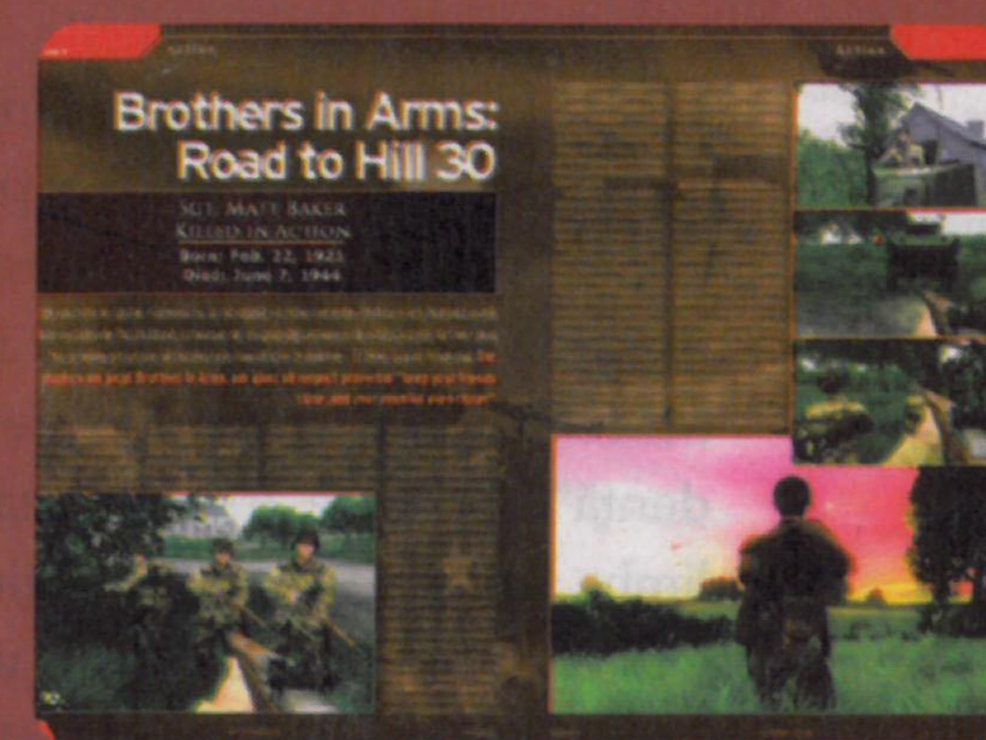


Teste



Strategy

Action



RPG

Simulation

Hardware

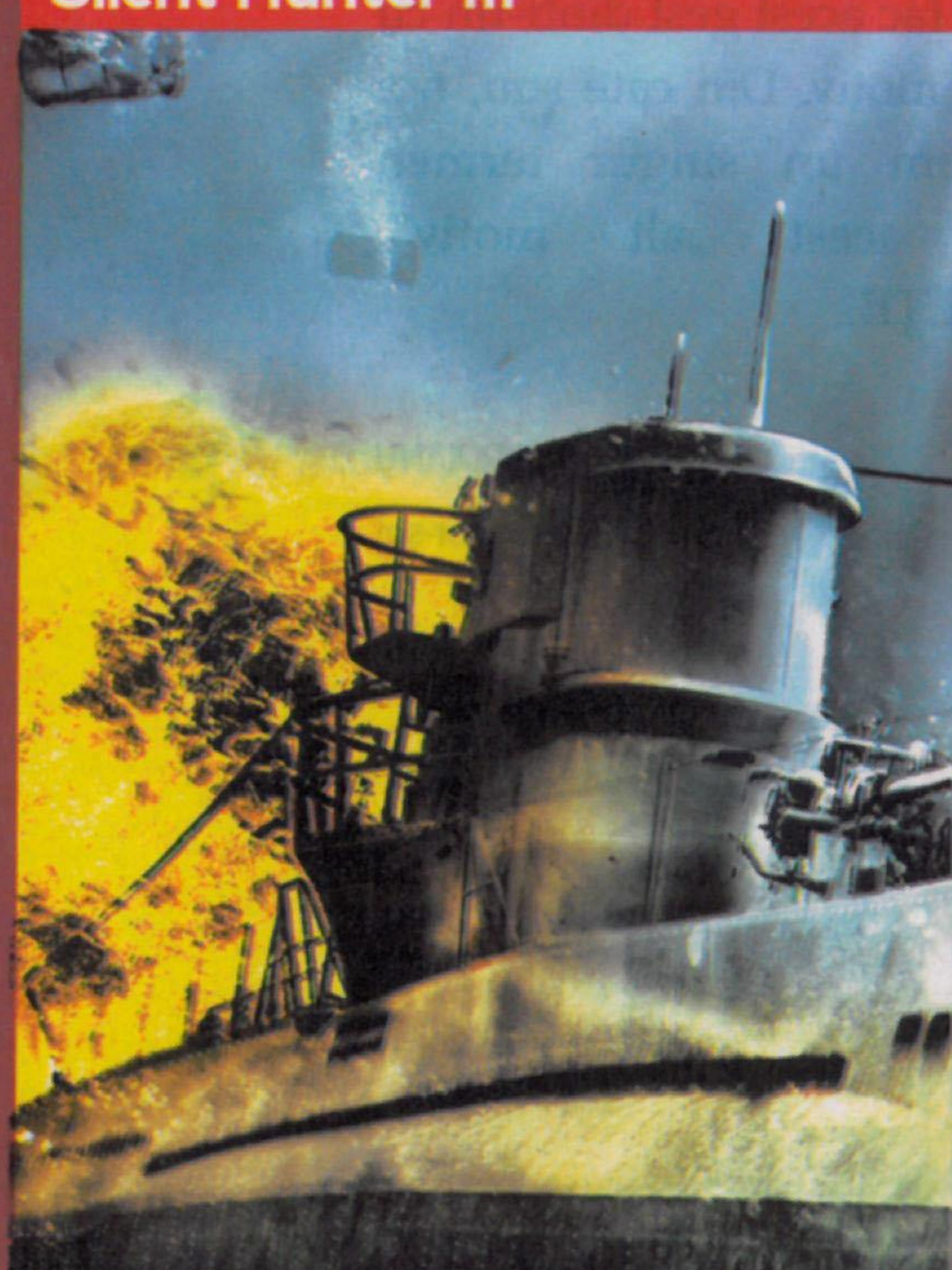
Console

Service

Concurs

BD

Silent Hunter III



Mercenaries



OPINIE
ERDEI JÁCINT



Lara Croft revine în lumină

După ultimul joc Tomb Raider, denumit Angel of Darkness şi cei mai stoici fani ai Larei Croft au început să dea cu pietre în Eidos şi să-şi întoarcă spatele serialului de jocuri. Aventuriera cu forme apetisante se pare însă că are puterea să se ridice încă o dată de la pământ, să se şteargă de praf şi să-şi continue drumul cu fruntea ridicată. Cel puţin cei de la Eidos speră că după o altă operaţie de înfrumuseţare şi după o apropiere de origini, Lara să se poată vinde din nou (iar conturile din bancă se vor îngrăşa din nou). Operaţie estetică... de data aceasta nu e la ce vă gândiţi. Lara n-o să aibă nurii şi mai mari, n-o să fie mai întunecată şi n-o să pozeze nici în postura de femme fatale, n-o să aibă talia mai mică şi fundul mai 18 ani. Dimpotrivă... Noua Lara se vrea a fi mai naturală, mai apropiată de realitate. Pentru a obţine rezultatul dorit s-a micşorat capul Larei, i s-au schimbat trăsăturile feţei, făcând-o mai blajină (sau măcar mai puţin obraznică), cu nuri considerabil mai mici, dar cu picioare foarte lungi. De asemenea, după nereuşita încercare de a o transforma pe ducesă în anti-eroină, ea se va întoarce la cariera ei originală de vânător de comori. Noua gardă de producători vor să pună accentul pe latura de aventură a gameplay-ului şi pe realizarea grafică mai naturală. Cu alte cuvinte Eidos încearcă s-o apropie pe Lara de jucători, s-o facă mai palpabilă, mai verosimilă coborând-o astfel de pe piedesta(u)lul de idol. Din totdeauna am fost fan Lara Croft şi nu m-a deranjat capul deformat, şoldurile pătrăţoase, animaţia adesea puerilă... mi-a plăcut ceea ce reprezenta această eroină, chiar dacă era doar un vis intangibil. Şi nu-mi place ca să vină cineva şi să distrugă visele. Lara era visul multor reprezentanţi ai sexului masculin despre femeia ideală. S-ar putea ca odată cu forţarea notei să vedem o Patibulara Croft!



Lara fără silicoane

În timp ce SCi Games şi Elevation îşi continuă negocierile agresive de cumpărare a companiei Eidos, iar acţionarii săi urlă de mama focului în capul şefilor indecişi, publisher-ul britanic anunţă cu seninătate primele detalii despre cel de-al şaptelea joc **Tomb Raider**, făcându-ne astfel cunoştinţă cu noua Lara Croft; o fătucă ceva mai... banală, aş zice. În ceea ce priveşte jocul - intitulat **Lara Croft Tomb Raider: Legend** - producătorul adoptiv Crystal Dynamics promite să reîmprospăteze seria, dar nu oricum, ci tocmai prin revenirea la rădăcinile ei. Cum vine asta? Cred că nici ei n-au habar, dar important e că va suna bestial în viitoarele interviuri! Unde mai pui că părintele seriei, Toby Gard, ocupă rolul de Lead Character Designer în cadrul proiectului (deci pe el trebuie să-l înjuraţi dacă nu vă mai place cum arată Lara), chestie care iarăşi ar trebui să ne dea noi speranţe în privinţa viitorului seriei... Ar trebui.

Data de lansare nu a fost anunţată, dar se ştie deja că **Tomb Raider: Legend** va aparea şi pe PC, iar mai multe detalii vor fi comunicate de Eidos în curând. Şi să nu uităm că exhibiţia publică a Larei ar trebui să-şi reintre în drepturi luna viitoare, la E3 2005.

Să râdem de Fate

Ole, Ole şi iarăşi Ole... A fost anunţat din nou un joc de aventură de categoria B care va fi atât de reuşit, încât peste două secunde toată lumea va uita de el. Cei de la WildTangent au prezentat noua lor odraslă, botezată **FATE**, ca un cocktail de fantasy, adventure şi RPG, un adevărat mixaj super-antrenant cu un nou feature care întrece şi descoperirea oului lui Columb: random map generator. De ce e importantă această inovaţie? Pentru că ne asigură că nu vom retrăi de două ori aceeaşi aventură. Ba mai mult, cu puţin efort acest generator se poate configura astfel încât să ne asigurăm că nu trecem prin nici un fel de aventură. Partea de RPG se rezumă la posibilitatea personalizării personajului principal, respectiv al animalului de companie al acestuia (cine vrea poate să-şi ia ca însoţitor şi bestii feroce ca soacra par exemple). Dacă totul merge conform planului, această sclipire de geniu va apărea pe rafturile magazinelor încă de la sfârşitul lunii mai. Cei care simt o acută nevoie de a-şi încărca memoria vizuală cu materiale despre acest proiect cutremurător sunt invitaţi să analizeze imaginile şi filmele de pe site-ul oficial, www.playfate.com.

Gods and Heroes

Perpetual Entertainment a anunţat un nou joc, pe nume **Gods and Heroes: Rome Rising**. Sub supravegherea lui Stieg Hedlund, ex-Lead Designer la **Diablo II**, acest MMO ne va da posibilitatea să intrăm în pielea unui războinic prin anul 300 a. Ch. În acea perioadă, Imperiul Roman se afla în ascensiune, dar ameninţarea Cartaginei, de exemplu, creşte tot mai mult. Şi asta nu este totul: ciclopi şi alte bestii generate de mitologia greco-romană apar în meniu. Ştim că sunt prevăzute peste 1200 misiuni care sunt menite să întregească un gameplay orientat puternic spre combat. Apariţia jocului este prevăzută pentru sfârşitul anului 2005.

www.godsandheroes.com.



Noi ştiri despre **Minions of Mirth**

Producătorii independenţi de la Prairie Games au publicat pe forumul lor oficial câteva imagini noi şi informaţii despre CRPG-ul lor **Minions of Mirth**.

Jocul ne este prezentat ca un Massively Singleplayer CRPG la First Person! Ce... în ce an suntem? Aha, tot 2005... Dacă intrăm mai puternic în makerie, aflăm că jocul este un fel de mix între titluri precum seria **Heroes of Might & Magic** şi **Wizardry**. În modul single-player controlăm până la şase personaje, în timp ce în multi ne aventurăm într-o lume în



care ne vom putea alia cu până la 36 jucători. Sistemul de reguli se inspiră din cel de-al treilea set de reguli AD&D.

X2: The Return a murit, **trăiască X3: Reunion!**

Nemţii de la Egosoft au tras o duşcă de bărbăţie şi au ales să sacrifice expansion-ul **X²: The Return**, pentru a dezvolta direct următoarea parte a seriei lor de simulatoare spaţiale - **X³: Reunion**. Acesta va face uz de un nou engine grafic, un model economic mai complex decât al oricărui X anterior şi, paradoxal, va fi primul joc din serie destinat mai multor platforme.

Prin această transformare radicală de development, Egosoft au ocazia să pună în aplicare o groază de sugestii venite până acum din partea comunităţii. Iar dacă ar fi să ne uităm la noul titlu al jocului şi să aruncăm o privire nostalgică peste umăr (hăt-departe în negura timpului de acu' zece ani), ajungem la un alt space-game de excepţie numit **Reunion**. Coincidenţă? Omagiu? 'Om trăi şi-om vedea. Până atunci, iaca site oficial:

www.egosoft.com.



Urmează să fie (re)anunţat **Prey**?

Zgândăriţi de anunţul marca 1 aprilie semnat 3D Realms, CNN Money a obţinut câteva lămuriri despre aşa-zisul joc nou al creatorilor lui **Duke Nukem**. Se pare că jocul care va fi anunţat la următorul E3 nu va fi altul decât legendarul **Prey**, titlul a cărui dezvoltare a început în 1995, la puţin timp după **Rise of the Triad**, dar care a fost abandonat câţiva ani mai târziu. Jocul ne îmbia cu un indian din America, aflat în luptă contra alienilor verzi şi răi şi se fonda pe un engine 3D home made foarte simpatic, într-o perioadă în care **Quake** şi **Unreal** făceau primii paşi în lumea jocurilor. Se zvoneşte că Human Head va dezvolta această nouă versiune şi că va folosi engine-ul de **Doom 3** dar, încă nu avem nici o confirmare oficială. Dacă CNN nu se înşeală, vom avea primele detalii oficiale la următorul E3. Totuşi, 10 ani de anunţuri, tăceri etc. Sunt atât de tipice celor de la 3D Realms...

Quake 4 şi alte surprize

Şefii de la id Software s-au hotărât: **Quake IV** este pregătit să-şi facă debutul public! Sau cel puţin va fi pregătit peste vreo cinci luni de zile, atunci când se vor deschide porţile celei de-a zecea ediţii a expoziţiei-cu-jucare QuakeCon, între 11-14 august la Gaylord (nu Focker!) Texan Resort. Anul acesta se împlinesc nu doar zece ani de QuakeCon, ci şi trei ani de când a fost anunţat proiectul **Quake IV**. GameSpot au stat de vorbă cu Todd Hollenshead (CEO id Software) şi au aflat că o versiune multiplayer a jocului va fi disponibilă la QuakeCon, alături de alte surprize care să marcheze această celebrare a frag-urilor din toată lumea... dar mai ales din SUA... Texas... Gaylord Resort.

Sony primeşte amendă

După trei ani de procese, Sony a fost condamnat de către un tribunal din California în urma unei plângeri depuse de Immersion Corporation. Plângerea făcea caz de violarea brevetelor referitoare la vibrarea unei manete în sincronizare cu un joc video (adicătelea Dual-Shocku'). Producătorul nipon a făcut apel la această decizie juridică prin care este condamnat să verse 90,7 milioane de dolari (70, 1 milioane de euro) drept despăgubiri şi i se interzice să-şi vândă consolele PlayStation şi PlayStation 2 în Statele Unite, precum şi 47 jocuri, între care **Gran Turismo 3** şi **GTA: Vice City**. Sony îşi va putea totuşi continua normal activitatea în aşteptarea unui nou verdict, dar va trebui să plătească drepturile de brevetare către Immersion pe durata procesului. La Bursa din Tokyo, Sony a scăzut cu 0,23 %.

Topul cititorilor PC-Games

Ca să ştii ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1

CHRONICLES OF RIDDICK
(Starbreeze/VU Games)
CU PUMNALELE, MITRALIERELE ŞI BOMBELE PREGĂTITE, redactorii revistei voastre favorite abia aşteaptă să descindă pe teritoriul CERF-ului, pe care să-l cucerească dintr-un singur asalt.

2



HALF-LIFE 2
(Valve/Vivendi)
JUMĂTATE DE VIAŢĂ LA REVISTĂ, iar cealaltă jumătate ca piticot cu părul verde... Să nu ne mirăm că de multe ori prea iubitul nostru coleg, Şerban, confundă calculatorul cu automatul de vândut bilete.

3

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
(Lucas Arts/Lucas Arts)
ÎMPREUNĂ CU MAESTRUL YODA, maestrul Jedi Ciprian au pornit în cautarea sabiei laser dispărute şi găsite de nenumăraţi jucători sub formă de easter-egg.



4



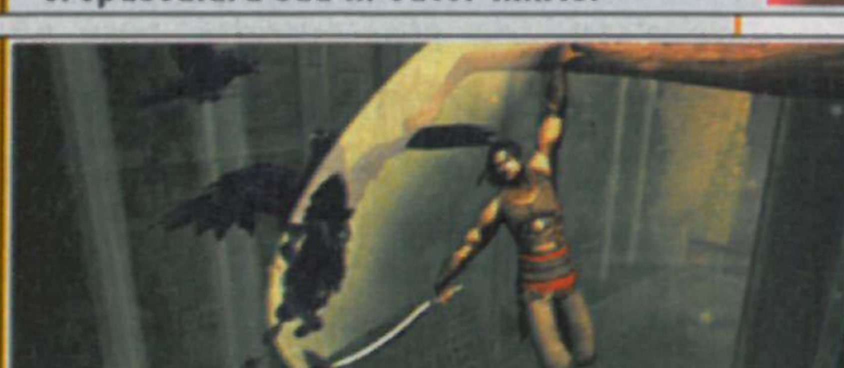
VAMPIRE... - BLOODLINES
(Troika/Activision)
CELE CÂTEVA ORE DE VIAŢĂ DE VAMPIR BIRTUAL l-au afectat pe dragul nostru coleg Jacint care, în ultima vreme, îşi pierde nopţile prin locuri obscure, ziua arătând ca o mumie.

5

SW: KOTOR II - THE SITH LORDS
(Obsidian Entertainment/Lucas Arts)
SITH LORD-UL PAUL pregăteşte o expediţie pe urmele lui Revan cu preaiubita sa Visas Marr. Trebuie să se hotarască însă dacă se duc în zona crepusculară sau în outer limits.



6



POP: WARRIOR WITHIN
(Ubisoft/Ubisoft)
PRINŢ EXOTIC ADEVĂRAT, Ciprian al nostru înfruntă şi crunta soartă pentru a realiza o nouă adaptare a celebrei scenete "Răpirea din serai".

7

MYST 4
(Ubisoft/Ubisoft)
CUM CEAŢA NU VROIA SĂ SE RIDICE sub nici o formă din faţa ochilor lui Paul, sorcerer-ul nostru cel brav s-a lăsat de aventură cucerind ţinuturile online din Neverwinter Nights.



8



LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH
(EA/EA)
ŞERBAN CEL ALB, în fruntea oştilor sale fără de sfârşit, a început să-şi încânte inamicii cu pietre aruncate cu măiestrie, precum orice hobbit cuminte şi de licori iubitor.

9

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR
(Relic/THQ)
UN CIOCAN, DOI CIOCANI SI O CIOCĂNIŢĂ... un adevărat război al sexelor. Şi dacă ne gândim că e abia răsăritul acestei confruntări...



10



ROME: TOTAL WAR
(Creative Assembly/Activision)
VIILE AU FOST CURĂŢATE, aşa că ferocii luptători de la PC Games au descins în hanurile din preajmă, readucând în odăile acestor instituţii atmosfera cavalerească a evului mediu.

Heroes of **Might and Magic V**



Se pare că zvonurile sunt confirmate. La începutul anului 2006, Ubisoft a decis să arunce pe piaţă jocul al cărei licenţă a cumpărat-o de la răposata 3DO (Rest in peace) - şi nu oricum, ci încredinţând proiectul în mâna celor de la Nival Interactive. Problema cea mai mare apare dintre rândurile comunicatului lor de presă, din care vă împărtăşesc un mic citat: "Jocul va păstra elementele şi caracteristicile care au făcut celebră povestea iniţială, dar va oferi, în acelaşi timp, o gamă largă de inovaţii, cum ar fi un scenariu captivant, o mare varietate de facţiuni, grafică 3D modernă, un sistem de luptă revoluţionar şi un mod story-based campaign."

Nival Interactive este binecunoscută în istoria jocurilor PC prin titluri demne de tot respectul, cum ar fi **Silent Storm** sau **Etherlords**, însă experienţa lor în domeniul TBS-urilor este discutabilă.

Flagship anunţă **Hellgate: London**



Flagship Studios şi-a dezvăluit primul său proiect. Este vorba despre Action-RPG-ul **Hellgate: London**, care ne va trimite în capitala Angliei, unde s-au adăpostit câţiva oameni după mai bine de cinci ani de luptă acerbă împotriva demonilor. Jucabil la first şi third person, jocul va călca pe urmele lui **Diablo**, însă într-un univers post-apocaliptic şi gotic, plin de subterane. Este prevăzut un sistem de abilităţi şi de puncte de experienţă care vor marca evoluţia personajului, iar item-urile îşi vor schimba caracteristicile în funcţie de aptitudinile posesorului. Multiplayer-ul va conţine partide de până la 16 jucători (poate chiar 32) şi se discută chiar despre o variantă de joc online à la Battle.net, atât de dragă lui Bill Roper. Un extras din prezentarea jocului sună aşa: "A game that looks like **Doom 3** but has the quest complexity of an RPG."

Apariţia lui **Hellgate: London** este prevăzută pentru anul 2006.

Spellforce 2

SpellForce II: Blend of Perfection e titlul sub care JoWooD a anunţat sequel-ul celebrului hibrid RTS-RPG. Dezvoltarea sa începuse încă de la sfârşitul lui 2003 - pe vremea când producătorul german Phenomic tocmai finaliza lucrul la primul **SpellForce**, şi aloca o parte din echipă pentru crearea addon-ului **Breath of Winter**. Scenariul început de aceştia se va încheia odată cu cel de-al doilea addon (**Shadow of the Phoenix**), tocmai apărut. **SpellForce II** promite deci să aducă o experienţă nouă în materie de singleplayer, cu trei facţiuni combatante (Alliance of Light, Hordes of Chaos, Brotherhood of Darkness) şi o reţetă uşor alterată de RTS + RPG (ceva mai mult RPG...). Totodată, vor fi introduse nişte schimbări radicale la partea de multiplayer online - nemţii anunţând că va exista chiar o lume persistentă de joc, "unică", zic ei, pentru genul RTS.



Următorul **Unreal Tornament**

Computer Gaming World prezintă în ediţia pentru luna mai primele informaţii despre următorul **Unreal Tournament**. De pe forumurile Beyond Unreal desprindem următoarele:

AI-ul se va bucura de o atenţie deosebită, în aşa fel încât să existe posibilitatea de a trimite ordine vocale;

Sistemul de stats va permite găsirea de servere pe care jucătorii să aibă aproximativ acelaşi nivel;

Vom putea vedea paginile clanurilor şi alte site-uri web încă din interfaţa jocului;

O tehnologie de download ne va ajuta să ne procurăm în mod automat modurile pe care le selectăm;

Unreal Engine 3 va afişa hărţi vaste graţie streaming-ului de încărcare;

Ne vom putea alege skin-urile din opt facţiuni;

Vom juca cu 11 arme;

Pe lângă *Onslaught*, *DM*, *TDM* şi *CTF* va apărea un nou mod de joc *Conquest* care va avea hărţi vaste cât trei niveluri de *Onslaught*, obiective ca *Assault* şi poate chiar o uşoară gestiune a resurselor. Pe măsură ce cucerim teritoriile adverse, aparenţa clădirilor se va modifica pentru a corespunde aceleia propri team-ului.

Articolul este însoţit de câteva screenshot-uri şi concept arts ale noilor versiuni de Goliath, buggy-ul Scorpion şi armuri.

Nu a fost anunţată încă nici o dată de apariţie, tot ceea ce ştim este că acest nou episod UT nu va apărea în acest an.



Dungeon Siege II alunecă pe panta amânărilor

Dungeon Siege II apare în primăvara asta, nu-i aşa?... Nu! Microsoft şi-a împrospătat azi lista lansărilor cu un nou termen aproximativ pentru RPG-ul celor de la Gas Powered: "Late Summer 2005". Care va să zică, în loc să ciocnim ouă şi să hăcuim cu pioşenie în timpul sărbătorilor pascale, aşa cum era vorba, va trebui să aşteptăm după el până pe la sfârşitul verii. Şi încă nici atunci nu cred că vom fi daţi pe spate de acest sequel hiper-mediatizat.

TimeGate **face un RTS** pe **Unreal Engine 3**

Studioul TimeGate este cel mai proaspăt posesor al unei licenţe de Unreal Engine 3, pe care au de gând să o folosească cu vârf şi-ndesat în viitorul lor RTS. M-am speriat iniţial că ar fi vorba de un eventual Kohan III, însă anunţul oficial m-a liniştit, cei de la TimeGate precizând că lucrează la un nou "IP" (Intelectual Property). Despre gameplay sau tema jocului nu se ştie o iotă, dar sperăm ca parteneriatul cu Epic Games să le insufle texanilor ceva mai multă inspiraţie, decât au arătat în recenta lor strategie Kohan II.

Battlefront **2**

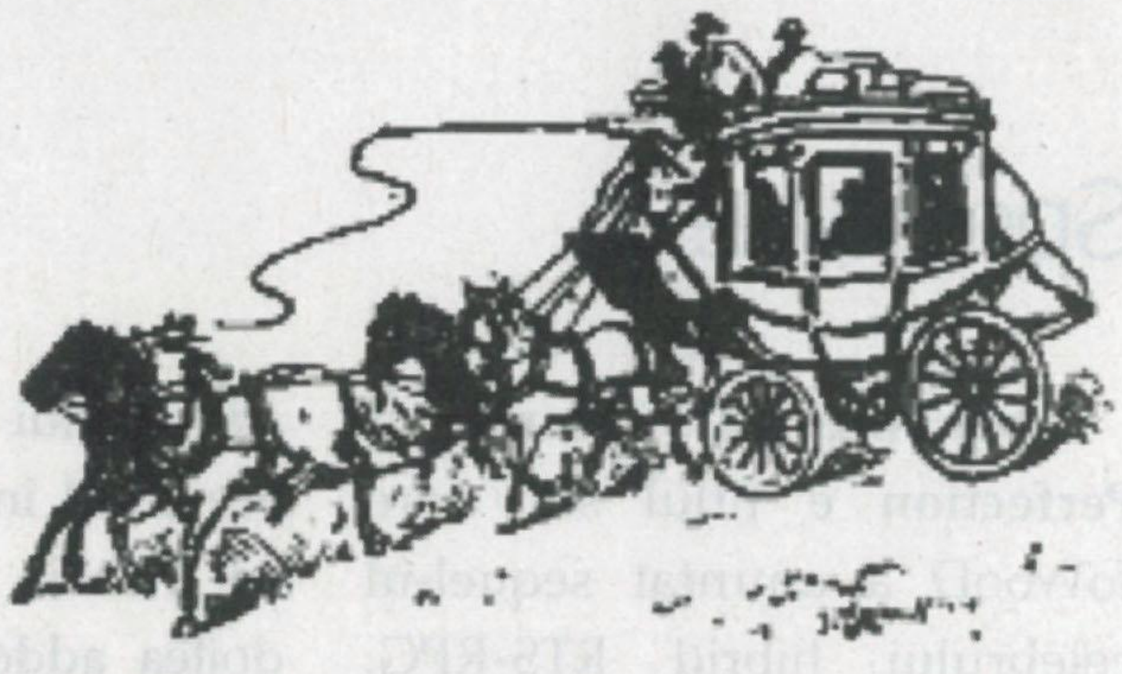
Site-ul german GameFront a primit o informaţie preţioasă de la revista PC Gamer: LucasArts ţin neapărat să publice până în toamnă Star Wars: Battlefront 2. Superb! Jocul este dezvoltat pentru PC şi console (nu spui care, pentru că încă nu se ştie). Ni se promite un nivel prin Death Star, altul prin nava prinţesei Leia Organa (cea de la începutul Episodului IV) şi unul prin... spaţiu, cu Death Star drept fundal. Nu pot decât să urez celor de la LucasArts mult, mult succes în vânzarea jocului. Mă duc să particip la crosul tineretului care se ţine pe unul dintre stadioanele de divizie B din Oradea şi să îmi potolesc hohotele de râs pe care mi le provoacă evocarea titlului Battlefront 2.

Activision **îngroapă securea războiului** cu Viacom!

Supărat (Doamne!), supărat de aproape un an pe Viacom, Activison a ajuns în sfârşit la un acord cu deţinătorul licenţei Star Trek. Clauzele contractului rămân însă confidenţiale, dar consecinţele sunt clar prezentate de cei doi: toate acţionările în justiţie lansate până în prezent sunt anulate. La origine, publisher-ul reproşa colosului producător că nu exploatează bine marca, realizând un număr mic de filme Star Trek şi nefăcând nici o publicitate indirectă titlurilor sale, în frunte cu Elite Force II.

Cititorii întreabă...

...cine le răspunde?!? :))



Stimată redacţie,

Deoarece revista dumneavoastră se adresează şi împătimiţilor de jocuri pe calculator, vă scriu pentru a vă aduce în atenţie două jocuri ce se încadrează în categoria „managerelor" sportive on-line. Este vorba despre Hattrick şi eHockey. Cred că ar fi interesant pentru cititorii publicaţiei dumneavoastră să afle despre aceste jocuri. Hattrick este un manager de fotbal destul de bine cunoscut în România. Comunitatea internaţională a acestui joc cuprinde peste 500.000 de utilizatori înregistraţi. România a devenit, nu de mult, campioană mondială cu echipa U20 condusă de „tva" - un utilizator din Iaşi. eHockey este un manager de hochei pe gheaţă aflat la început de drum. În prezent, aproximativ 300 de români participă la acest joc. Sperăm că vom reuşi să mărim substanţial numărul lor şi cu ajutorul revistei dumneavoastră. În cazul în care consideraţi oportună inserarea într-unul din numerele viitoare a unui material despre aceste jocuri, vă stau la dispoziţie pentru a vă furniza informaţiile necesare. Dacă doriţi, împreună cu colegii mei, cred că putem pune la punct un text care să fie prelucrat de dumneavoastră pentru a putea fi publicat.

În speranţa că veţi da curs acestei solicitări vă mulţumesc pentru atenţia acordată.

Cu respect,
Teodor Pop



Vă mulţumim pentru scrisoare şi pentru sugestie, domnule Pop. Revista noastră are ca subiect principal jocurile pe calculator, aşa că ne bucurăm de ideea dumneavoastră şi vă vom contacta în viitor pentru a discuta detaliile. Aşteptăm în continuare sugestii de la cititori privind ceea ce ar dori să citească în paginile revistei. Succese!

Salut, PCG 4 Fun!

Vă scriu din cealaltă parte a ţării, mai precis din Vaslui, oraş în care PC Games-ul cu DVD rămâne doar un vis dulce (noroc cu abonamentele).

Felicitări pentru cele 55 de numere scoase şi pentru cei cinci ani de când existaţi. Să dea DOOM(4?)nezeu să ne vedem şi la 10 ani de PC Games. Însă aş avea şi eu nişte sugestii:

1. Carcasă şi copertă la DVD.

2. Joc full pe DVD.

3. Ce s-a întâmplat cu rubrica Remember? Seria Worms ar fi meritat unul.

4. Dar cu Metale grele & Film? (Metallica!!!!)

5. Mai multe Pozna lunii. (dacă se poate, o pagina întreagă)

6. Pe CD şi/sau DVD puneţi nişte Tips&Tricks sau update DLH o dată pe lună sau o dată la două luni.

7. Nu mai scrieţi numele jocului lunii pe coperta, ci puneţi sigla lui (ar arăta mai K lumea, nu?)

Hmm... 10 ani de PC Games sună uimitor, deşi trec foarte repede. Desigur multe se vor schimba, pentru că "jocul poate schimba lucrurile". Have a great time playing!

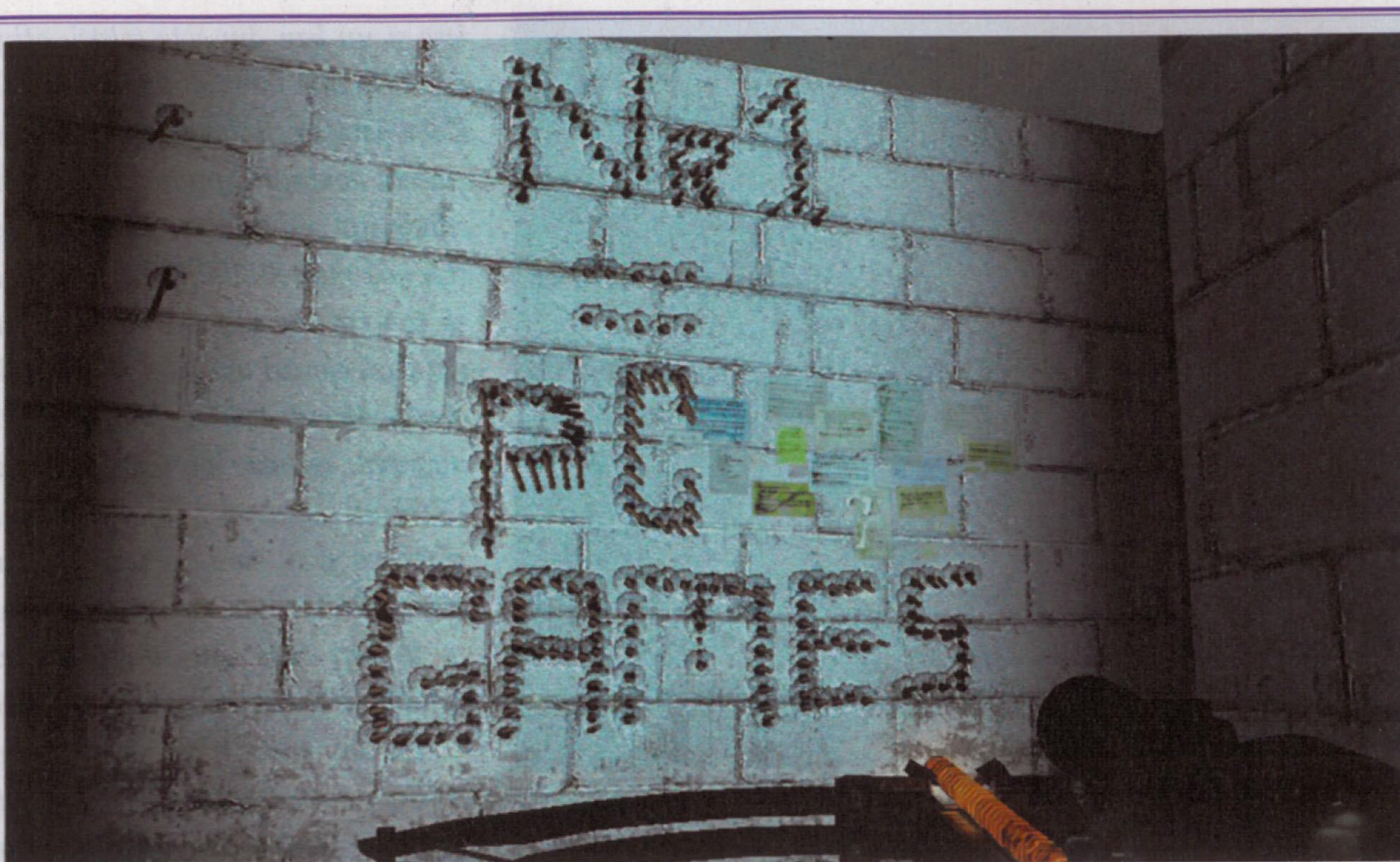
Salut, dragule anonim din Vaslui. Îţi mulţumim pentru sugestii şi vom încerca să ţinem cont de ele. Fanii metalelor grele nu trebuie să se îngrijoreze, Paul se va întoarce cu noi şi noi doze de plumb sau chiar plutoniu. În privinţa rubricilor Remember şi Tips&Tricks, ele vor reapărea la momentul oportun în conţinutul revistei voastre preferate. Jocul full este o cerinţă veche a cititorilor. În continuare putem să spunem doar că nu ştim ce surprize ne rezervă viitorul. Enjoy the games şi te aşteptăm să ne mai scrii.

Salut,

mă numesc Dragoş şi sunt un mare fan al revistei, dar şi al jocurilor PC. Eu cu prietenii mei am făcut o reţea locala de 16 jucători şi majoritatea dintre noi am vrea să jucăm în multiplayer jocuri care au mod COOPERATIVE (adică misiunile din singleplayer să fie disponibile şi în multiplayer). Din această cauză am o rugăminte: dacă aţi putea să-mi daţi o listă cu jocurile care merg (indiferent de cât de noi sau vechi sunt, bine nici prea vechi) în cooperative... cât mai multe posibil. Dacă m-aţi putea ajuta v-aş fi recunoscător. O zi bună.

Salut, Dragoş! Ne bucurăm că ne-ai scris. O listă a jocurilor care dispun de modul cooperative ar fi mult prea lungă. De obicei, acest mod este caracteristic FPS-urilor, stra-tegiilor şi RPG-urilor. Fără a avea pretenţia că acoperim aria, iată câteva titluri: **Splinter**





Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Angelache Bogdan - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Dragă Bogdane, pentru imaginea ta haioasă îţi vom acorda numărul pe iunie/2005 al revistei noastre!

DESPRE TINE

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 iunie.

Nume/Prenume: ______________________________

Adresa: Localitatea ____________ Jud. ____________ Str. ____________ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ____ Telefon/Mobil: ____________ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail ______________________________

Specificaţi numărul membrilor familiei: ____ Venit/lună ____________ Studii ____________

CHESTIONAR PC Games 5 Fun mai/2005

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?
☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-au plăcut mai mult?
....

3. Care articol(e) din acest număr ţi-au displăcut?
....

4. Ce sugestii ai?
....

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?
....

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:
....
....

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?
....
....

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)
....

9. Mă interesează următoarele componente:
....
....

CD

10. Ce sugestii ai?
....

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):
....

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?
☐ Da.
☐ Da, dar sunt puţine exemplare.
☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?
☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

15. Emisiunea TV preferată
....

16. Ce posturi de radio asculţi mai des?
1. ....
2. ....
3. ....

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1. ....
2. ....
3. ....

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?
☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?
☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pt. TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?
☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1. ....
2. ....
3. ....

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare
....
....
....

23. Pasiunea mea este
....
....

24. Formaţia muzicală preferată/cântăreţul preferat
....
....
....

TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu 2CD ☐ **3 luni** - 249.000 / 24,90 lei ☐ **6 luni** - 497.000 /49,70 lei ☐ **12 luni** - 895.000 / 89,50 lei

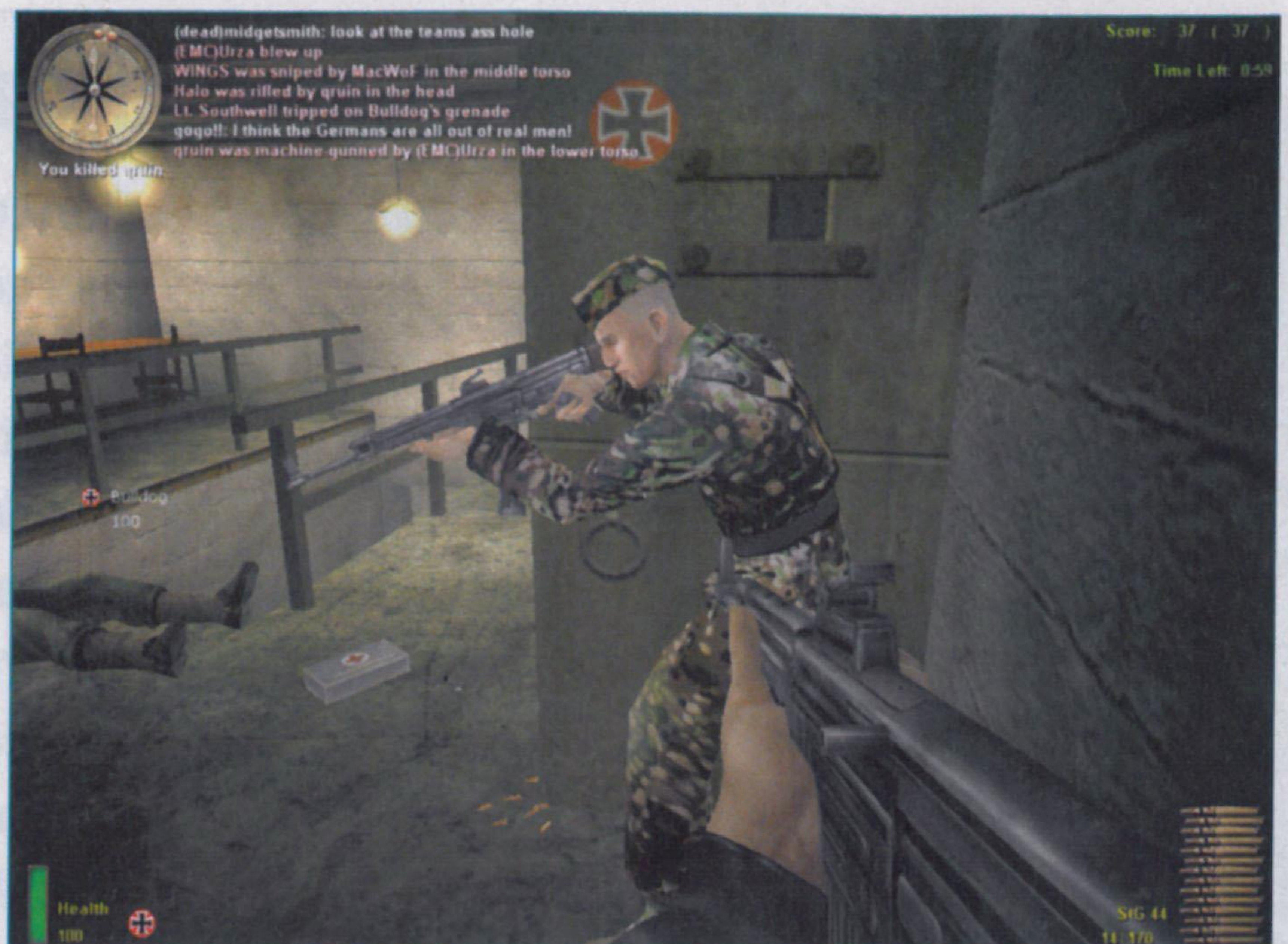
ABONAMENT PC Games cu DVD ☐ **3 luni** - 321.000 / 32,10 lei ☐ **6 luni** - 642.000 / 64,20 lei ☐ **12 luni** - 1.161.000 / 116,10 lei

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.

Preţul abonamentului în sumă de ____________ l-am achitat cu mandat nr. ____________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, judeţul Bihor.

Semnătura

Cell: Chaos Theory, Icewind Dale, Baldur's Gate, S.W.A.T. 2, Neverwinter Nights, Delta Force, Silent Hunter III, Warcraft III, Starcraft, Medal of Honor: Allied Assault, Call of Duty, Rainbow Six şi multe altele. De asemenea, la secţiunea Specials a DVD-ului şi CD-ului 2 găseşti hărţi şi mod-uri pentru jocuri care să acopere şi acest domeniu. Te aşteptăm să ne mai scrii.



Stimată redacţie,

Poate, fiind un colectiv de oameni tineri, nu o să vi se pară firească formula de adresare, însă din partea mea aveţi cel mai profund respect. Cum spunea un alt cititor al revistei "vă distraţi lucrând" – am să dezvolt: aţi găsit ceea ce vă place în viaţă şi iese şi un ban din asta (altfel, aţi fi lucrat în altă ramură a informaticii). Cam asta ar fi introducerea. Cum spunea domnul Ciprian Coroianu în editorialul revistei cu numărul 55 (La mai multe!!!!!!!!!!!!!!!!!) este greu să concepi un editorial deoarece nu ştii dacă efortul tău va fi răsplătit de cumpărătorul revistei care poate este interesat exclusiv de CD-urile sau DVD-ul revistei. Tot aşa mă gândeam şi eu dacă are rost să scriu câteva rânduri (pe care sunt convins că le veţi citi) sau să-mi păstrez opiniile pentru mine şi prietenii mei.

Joc de mult timp pe PC, dar revista o cumpăr doar de anul trecut. Felicitări pentru ea. La un moment

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.

Bl. Ap. Cod poştal:

Telefon/Mobil: Data/luna/anul naşterii: / /

E-mail:

Specificaţi numărul membrilor familiei: Venit/lună

dat am crezut că sunt un gamer înrăit, dar era doar o opinie eronată: sunt la fel ca ceilalţi – trăiesc în societate, printre oameni care simt nevoia de a comunica şi de a colabora cu ceilalţi. Poate uneori fiind prins în câte un joc, privesc realul prin prisma virtualului. Totuşi, cititorul Andrei, aka Slim, punea o întrebare: Sunt jocurile o pierdere de timp? Aş spune că nu. Dar trebuie adăugat că totul trebuie făcut cu măsură, inclusiv jocul pe PC. În plus, există jocuri care stimulează dezvoltarea intelectuală sau jocuri în care frustrările zilnice ies la iveală, iar răzbunarea pe simşi sau alte posibile victime ale unui gun SF nu poate să strice – nu vorbesc de cazurile extreme, atunci când unuia i se căşunează pe viaţă şi, prin diverse acţiuni reprobabile, dă apă la moară adversarilor jocurilor (nici chiar aşa). Sau mai real ar fi un paintball (dar până acolo mai este). O altă întrebare (am impresia că era retorică) o pune în revista domnul Erdei Jacint: care a fost ultimul joc în stare să te ţină în priză un timp îndelungat şi care să stârnească trăiri deosebite faţă de acesta, astfel încât să destăinui tuturor prietenilor tăi toate fazele şi să spui practic: merită jucat, merită să-ţi iei o placă video pentru acest joc? Mie mi-a plăcut **Warhammer 40K: Dawn of War** pe care l-am jucat în ultima vreme – dar nu a oferit decât perspectiva cu Marines, celelalte naţii erau disponibile doar la skirmish. **Warcraft III** a fost un joc de căpătâi în domeniu – pentru mine - şi nu am mai văzut altul la fel. L-am jucat de câteva ori şi, deşi a apărut şi varianta MMORPG, aş prefera să văd că apare şi un singleplayer **Warcraft IV**. Doamne, asta a fost un joc bun! Îmi aduc aminte de LHX un joc funcţionabil şi pe PC XT (acum bun de piesă de muzeu) şi pe care îl jucam cu o pasiune de neînţeles pentru alţii. Chiar am încercat să fac rost de el chiar şi de când am avut un AMD la 800 MHz (ce diferenţă faţă de XT), dar tot ce am reuşit să găsesc a fost o variantă virusată şi am renunţat. Nu mă agăţ de trecut, dar au fost jocuri de care-mi aduc aminte cu plăcere nu



numai pentru că le-am jucat, dar şi pentru că discutam cu prietenii despre diverse strategii sau moduri de abordare a unei misiuni. Aşa a fost **Caesar III**, **Pharaoh**, **Zeus**. OK. Am lălăit cam mult, aşa că am să vă spun că am descoperit un joc pentru care în orice clipă liberă merită să deschid calculatorul (atenţie: orice clipă libera nu înseamna că viaţa mea este guvernată de calculator). **Rome: Total War**. E mai degrabă un TBS decât un RTS în opinia mea, iar partea care îmi place cel mai mult este lupta pe câmpul de bătălie de tip RTS. Chiar sunt întrebat: "tot faţă în faţă le dai cashu ?". Ei bine da. Şi poate aşa pierd mult timp, dar asta-mi place. Am avansat puţin la joc în modul asta, dar mi se pare mai eficient. Îmi rămân mai multe unităţi decât la luptele pe hartă, unde nu particip activ. Deocamdată jocul îmi place şi merită fiecare clipă petrecută, aşa că îl recomand pasionaţilor de RTS sau TBS. Apar şi câteva dorinţe: s-ar putea ca pe CD-uri să fie şi o mică explicaţie lângă programul / utilitarul de pe CD, care ar putea lămuri asupra utilităţii sale şi astfel ar putea fi instalat sau nu, în funcţie de aceste informaţii. De asemenea, mă interesează şi dacă se poate mări lista informaţiilor afişate în cazul unor componente aflate în teste. Astfel, în cazul plăcilor grafice testate



Aşteptarea a luat sfârşit! Primele seturi de cărţi de joc Warcards – un pachet Thara şi un pachet Work – iau drumul participanţilor care au trimis taloane la concursul din luna martie!



Cristea Doina, Mioveni
Szabo Henriett, Timişoara
Kozaridis Aristotelis, Bucureşti
Ciobîca Elena-Dominique, Paşcani
Beliciu Sergiu, Brăila
Merut Stefan, Sibiu
Mitroi Daniel, Timişoara
Horhat George Florin, Aiud
Lupu Fanel, Alexandria
Peter Andrea, Oradea
Pop Bogdan, Oradea
Zapârtan Paul-Dragos, Bistriţa
Sandu Cristian, Bucureşti
Craita Florin-Viorel, Bucureşti
Toma Monica, Bucureşti
Stroea Theodor Dan, Tecuci
Rânzis Cosmin, Prundu-Bârgăului
Mihai Cornel, Bacău
Georgescu George, Sacalaz
Casota Florin, Craiova
Ghenescu Calin, Hunedoara
Goga Razvan-Ioan, Sibiu
Brandabur Mihai, Galaţi
Coca Teodor, Bucureşti
Suciu Bogdan George, Bacău
Ciurea Ionut Denis, Târgu-Jiu
Popa Anuta, Piteşti
Lung Natalia, Oradea
Farcas Andrei-Nicolae, Reghin
Kolozsvari Andrei, Moneasa
Casu Stefan, Constanţa
Vîlcu George, Târgu-Jiu
Hoancea Catalin, Jebel
Purcaru Cristian, Craiova
Guran Gabriela, Rovinari
Sava Marius Ioan, Orăştie
Boboia Matei, Baia de Arieş
Morar Eduard Alexandru, Arad
Baciu Lucian, Cluj-Napoca
Puscoi Adrian, Bucureşti
Iacob Irina, Bucureşti
Dragan Dragos, sat Corbeanca
Andrei Banu, Constanţa
Florea Stefan, Piatra Neamt
Simion Marius Constantin, Bucureşti
Dolha Mihai, Arad
Mazar Gabriel Alexandru, Sighetu Marmaţiei
Gutu Marius-Gabriel, Bucureşti
Anghelache Vlad, Bucureşti
Mera Razvan-Alexandru, Vaslui
Trofan Razvan, Piatra Neamţ
Strâmbeanu Alex, Bucureşti









în numărul 55, cred că pe lângă Producător, Distribuitor şi Preţ ar mai putea să fie şi informaţii cum ar fi: frecvenţa chipset, frecvenţa memorie, cantitate memorie, tip memorie etc. Este o idee bună talonul de abonament şi de concurs, ar fi bine dacă s-ar include pe viitor doar taloane de concurs, şi paginile revistei să fie eliberate pentru alte articole şi astfel să nu mai existe tăieturi prin revistă. Sper că nu v-am plictisit şi sper să vă scriu cât mai curând din nou. Vă salut,

Ghenescu M.-Călin

Căline, îţi mulţumim pentru scrisoarea ta extensivă şi sperăm să ne înţelegi că, deşi cu inima grea, a trebuit să-i mai reducem mărimile. Mulţumim pentru laude şi să ştii că apreciem observaţiile tale. Cât despre întrebarea lansată de mine în opinia de luna trecută, te asigur că nu era deloc retorică. Vroiam să văd ce reacţii vor sosi şi câţi vor înţelege ideea din spatele acelor rânduri. Era un fel de critică la titlurile care apar în ultima vreme şi ai căror producători parcă uită ce este jocul. Comentariile de utilitare nu vor întârzia să reapară, ele dispărând doar din greşeală, într-un mod misterios... În schimb, boxurile de testare sunt bătute în cuie, datele suplimentare cerute de tine găsindu-se sub formă de tabele pentru a facilita compararea plăcilor între ele. Nu ne-ai plictisit deloc, chiar dimpotrivă, te aşteptăm să ne mai scrii. Numai bine!

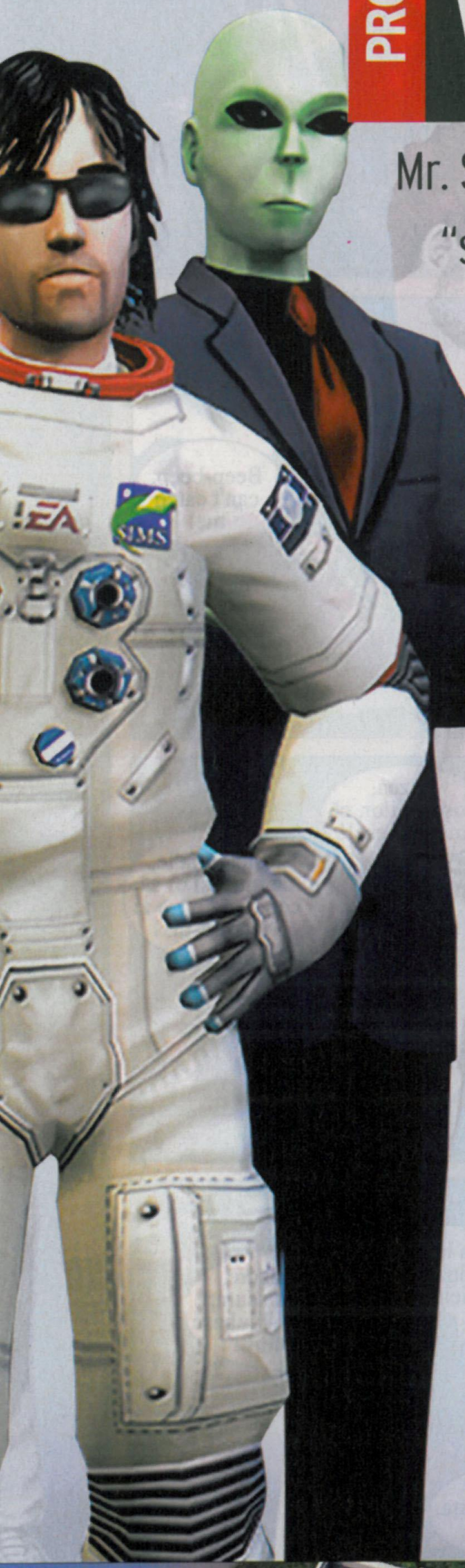
Bună ziua,

*Acum vă scriu pentru prima oară. Şi eu, la fel ca toţi ceilalţi, vă spun : you are Number One, o revistă extraordinară, suuuper reuşită. Aş avea şi eu nişte întrebări. În ultimul număr aţi avut prezentarea la **World of Warcraft**, care pur şi simplu m-a înnebunit. Am cumpărat jocul în original şi o să încep şi eu să-l joc pe net, dar mai târziu, după ce dau tezele, ca să scap de treburile şcolare, asta ar veni cam pe 10 mai. În fine, aş avea nişte întrebări cu referire la joc şi mai aleś la guild-ul de români format, **Wings of Fate**. Acest e-mail este adresat redactorului executiv Şerban care a scris articolul cu pricina :). Cred că aveţi mai multe informaţii decât mine privind acest joc, so please I need some help. Am observat că realm-ul pe care vă aflaţi, Warsong, este plin, semnalat cu un triunghi galben chiar în realm status de pe site-ul Blizzard. Şi eu aş vrea să fac parte din guild-ul vostru, atunci când am să joc, şi aş vrea mai multe informaţii, dacă se poate. Dacă sunt probleme cu lag-ul? Cum aş putea să dau de voi (**Wings of Fate**)? Sper să reuşesc să mă conectez tot pe Warsong (voi intra cu dwarf – priest, deoarece aş zice că e de ajutor un healer prin rândurile guild-ului). Eu am conexiune la net prin reţea de la RDS, avem banda limitată de om la 35 de k.*

*Eu am mai jucat MMORPG-ul **Anarchy Online** şi nu am avut probleme cu lag-ul de nici o culoare, cred că acesta nu cere mai mult. Dacă dumneavoastră aţi avea nişte sfaturi pentru mine, le accept cu cea mai mare plăcere. Vă mulţumesc anticipat şi sper să-mi răspundeţi la acest e-mail. Cu respect al vostru cititor,*

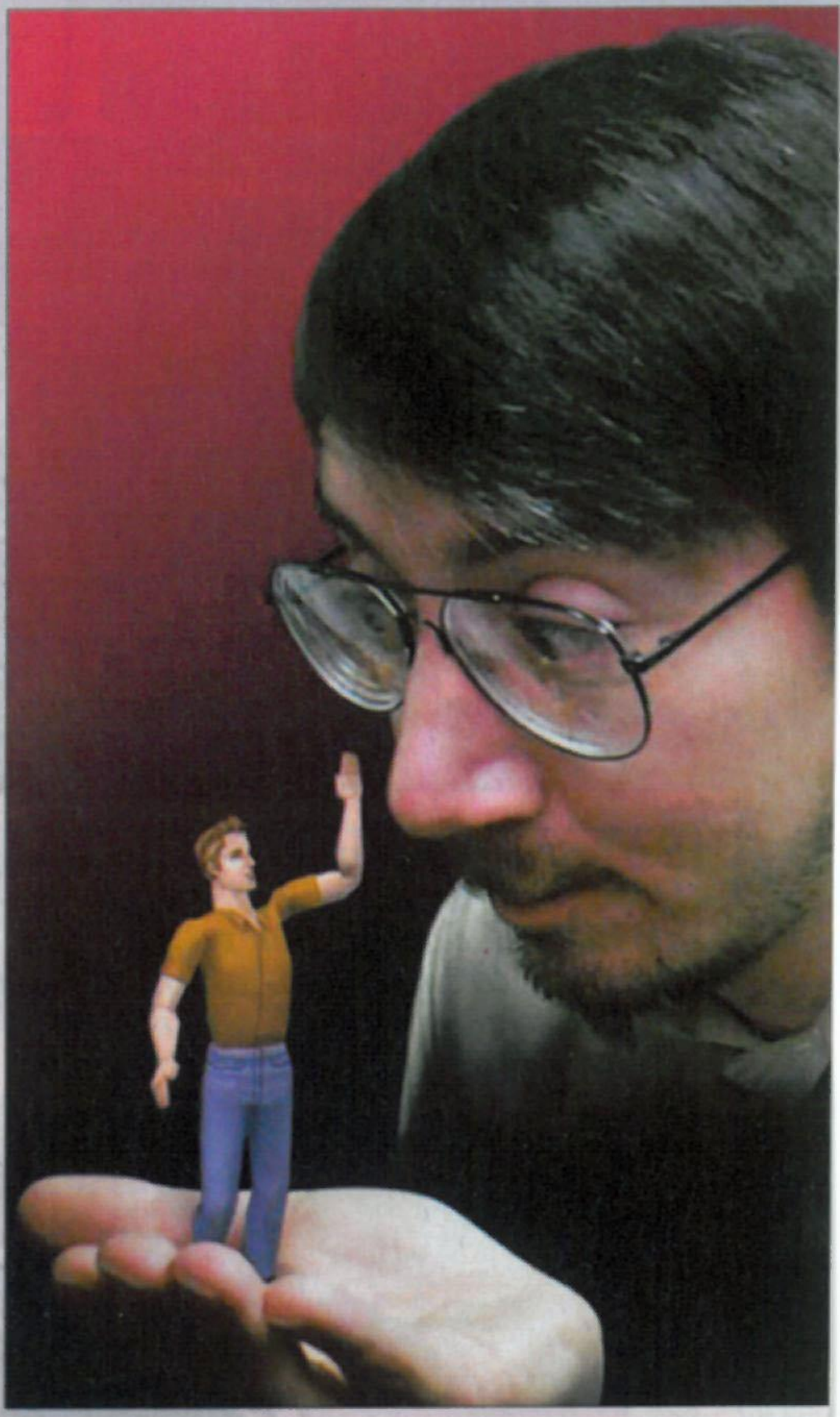
Cristy

Te salut şi te felicit pentru achiziţie. N-am înţeles exact ce reprezintă acei „35 de k" (KB/s sau kbps), dar dacă zici că nu ai avut probleme la **Anarchy Online**, ar trebui să-ţi meargă rezonabil şi **World of Warcraft** – chiar şi pe serverele foarte aglomerate, cum e Warsong. Singura problemă aici e că uneori trebuie să stai la coadă ca să poţi intra, dar eu zic că merită din plin. Pe un server mai puţin populat, merge într-adevăr mai bine, dar e mai greu să găseşti colegi de party, obiecte bune la Auction House sau o ghildă de români atât de prolifică ;). Cu cei din Wings of Fate poţi intra în vorbă pe site-ul wof.stars.ro, iar mai departe e simplu. Numai să termini iute-iute cu tezele. Baftă!



PROFIL Will Wright

Mr. SimCity este părintele a tot ceea ce înseamnă "sim" în sensul civic, social, economic, urban şi american al cuvântului. **De la bătrânul SimCity şi până la Simşii zilelor noastre, jocurile lui Will Wright au făcut zeci de milioane de victime în rândul gamerilor!**



COMPANII
Maxis Games (1987-prezent)
JOCURI
Raid on Bungeling Bay (1984)
SimCity (1989)
SimEarth (1990)
SimAnt (1991)
SimLife (1992)
SimCity 2000 (1993)
SimCopter (1996)
SimCity 3000 (1999)
The Sims (2000)
The Sims Online (2002)
SimCity 4 (2003)
The Sims 2 (2004)
PROIECTE
Spore
SimCity 5

Nu-mi vine să cred că seria **The Sims** a împlinit deja cinci ani de existenţă... Cinci ani de-a lungul cărora, vrând-nevrând, am ajuns să tremurăm spasmodic la vederea mărcii "EA Games" şi să detestăm politica lor pro-iteraţie, anti-inovaţie, aplicată în tot acest timp cu o nonşalanţă exasperantă. Totuşi, în spatele acestei politici mârşave, se ascunde un concept de joc pe cât de simplu, pe atât de genial – iar în spatele conceptului, un om care a ridicat ideea de "sim" la rangul de religie!

Will Wright şi-a făcut debutul ludic cu peste 20 de ani în urmă, printr-un joculeţ *Arcade* de care nu multă lume îşi mai aduce aminte: **Raid on Bungeling Bay**, pe anticul Commodore. De acolo, i-a venit ideea unui joc în care scopul să nu fie distrugerea clădirilor, ci tocmai construirea lor în mod liber, iar singurii inamici să fie economia fluctuantă şi nevoile cetăţenilor. Astfel s-a născut conceptul lui SimCity a cărui primă versiune nu s-a bucurat însă de atenţia publisher-ilor. De abia doi ani mai târziu, în 1987, Will Wright s-a luat de mână cu un tip, Jeff Braun, şi împreună au pus bazele companiei Maxis Games, recreând jocul SimCity în varianta cunoscută astăzi şi convingându-i pe cei de la Brøderbund Software să îl distribuie. După un start mai lent, acesta a cunoscut o explozie fenomenală, ajungând să subjuge vieţile sociale şi profesionale ale tot mai multor jucători nesăbuiţi.

Will a adaptat apoi reţeta sa de succes şi pentru jocuri ca **SimEarth**, **SimAnt** sau **SimCopter**, deşi nici unul dintre ele nu s-a bucurat de succesul primului **SimCity**. Nu a mirat deci pe nimeni când Maxis au lansat primul sequel, **SimCity 2000**, sau că au continuat să "mulgă" seria cu noi şi noi ediţii, îmbunătăţite cu precădere din punct de vedere grafic (ca **SimCity 3000**, **SimCity 4** şi expansion-urile aferente) – toate titluri de un succes comercial nebun. De altfel, această tendinţă e lesne de înţeles, dacă luăm în calcul cumpărarea studioului Maxis de către Electronic Arts, în anul 1997.

După o scurtă perioadă de acalmie, nebunia a erupt din nou în 2000, odată cu jocul care a dat startul unei serii ce numără astăzi vreo 15 titluri, add-on-uri şi versiuni Deluxe, vândute în peste 54 milioane de exemplare! **The Sims** a făcut ravagii fără să discrimineze, în rândul "gamerilor" de tip secretară, a celor care aveau prea mult timp liber, ba chiar şi în rândul jucătorilor hardcore de strategii şi RPG-uri... Şi când mă gândesc că la începutul producţiei jocul se numea (**Sim**) **Dollhouse**... Dar ce să-i faci: comercial sau nu, tipul e un geniu! Aşa încât aşteptăm acum următorul său devorator-de-timp-liber care se anunţă a fi **SimCity 5** – confirmat încă din ianuarie 2004, dar despre care nu se ştie nici un detaliu pe moment, în afara faptului că va simplifica întrucâtva gameplay-ul ediţiilor anterioare.

HERR SCHLAFENHAUER
serban@pcgames.ro



Lumea lu' Warcraft

~1~

La Paştile gnomilor



DATE

Producător
Pyro Studios

Publisher
Eidos

Termen
Trim. II 2005

Imperial Glory

Când am jucat pentru prima dată demo-ul, am avut vaga impresie că mă aflu în faţa unui Total War. **Atât grafica, precum şi conceptele in-game sunt sensibil asemănătoare cu cele din seria de succes a Creative Assembly, fapt ce nu înseamnă neapărat că Imperial Glory se doreşte a fi o clonă. Nici pe departe.**

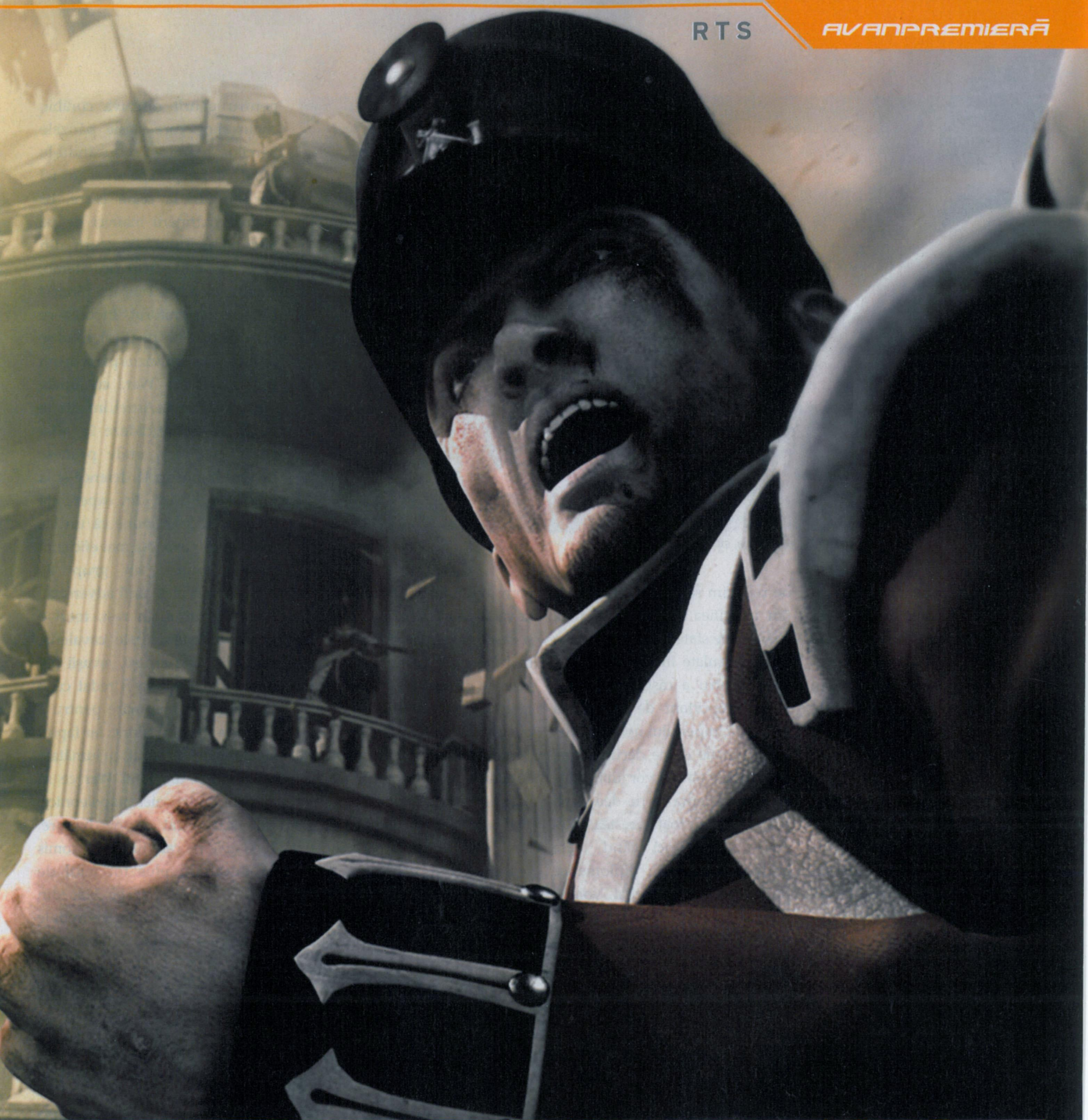
Jocul porneşte de la nişte idei simple şi verificate din punct de vedere al marketingului de multe case producătoare înainte: în timpurile lui Napoleon, vom avea posibilitatea de a pune lăbuţele pe întreaga Europă (şi, evident, să facem ce vrea muşchii noştri cu ea), beneficiind (şi alternând, în aceeaşi măsură) de două stiluri de joc. Partea de turn based ţine exclusiv de strategie şi de micromanagement economic şi politic, în timp ce partea real time ne pune la dispoziţie corpurile armate, pentru a ne înfrunta adversarii pe câmpul de luptă. Din punct de vedere istoric, perioada tratată de cei de la Pyro Studios este una extrem de fascinantă, combinând, practic, apariţia statului naţional cu începuturile timpurii ale revoluţiei industriale. Toate aceste elemente au fost luate în calcul de producători, deci ne putem aştepta la o varietate de plusuri ce ar putea face din acest joc un hit.

Imperial Glory ne permite să luăm frâiele uneia dintre cele cinci mari puteri ale acelor vremuri, Anglia, Austria, Prusia, Franţa şi, evident, my favourite, Rusia. Odată această decizie luată, vom petrece ceva timp în compania părţii strategice a jocului, având în faţă una bucată hartă a Europei, hartă care se aseamănă destul de bine cu cea întâlnită în **Medieval: Total War**. Prin intermediul acesteia, vom putea lua cam toate deciziile ce ţin de munca unui chinez bătrân: producţie, management, mutat de flote pe ici pe colo, comerţ cu celelalte naţiuni, sau misiuni diplomatice. Europa este împărţită în diverse provincii, fiecare dintre acestea având propriile statistici legate de creşterea populaţiei, producţia de hrană sau resurse – toate acestea având roluri foarte importante pe parcursul jocului. Unităţile şi vasele de luptă arată, pe această hartă strategică exact ca nişte figurine din colecţia mea de porţelan, iar grija la detaliu este imediat simţită. Fiecare tură folosită în această parte turn based a jocului durează o lună, iar după fiecare douăsprezece ture urmează un report anual sau un progress report dacă vreţi, în care suntem înştiinţaţi ce tâmpenii au mai făcut generalii, rank-ul nostru comparativ cu celelalte misiuni, precum şi diverse alte detalii administrative. Spre deosebire de tehnica de joc din seria Total War, producătorii vor introduce câteva concepte diferite – dintre care multe inovatoare, ce promit foarte multe pentru viitorul jocurilor de strategie. Astfel, vom avea parte de o combinaţie cu unele dintre cele mai interesante "taine" ale seriei **Civilization**, si anume research-ul tehnologic. Astfel, datorită unui tech tree, deciziile noastre strategice vor avea un impact mul mai mare asupra jocului în general – fie ne orientăm spre o dezvoltare industrială pentru a creşte producţia oraşelor, fie mergem pe latura militară, pentru a crea unităţi mai puternice. Un alt feature interesnt îl constituie questurile pe care le putem compara, într-un mod cât mai general, cu Minunile din **Civilization**. Fiecare quest este disponibil în momentul ajungerii la un anumit prag, cum ar fi descoperirea unei anumite tehnologii, iar îndeplinirea acestora poate aduce un boost substanţial dezvoltării naţiunii tale. De exemplu, revoluţia medicală înseamnă că, odată ce ai atins o anumită populaţie, vei avea posibilitatea de a construi spitale pe teritoriile tale fără nici cel mai mic cost, în timp ce quest-ul "Rosseta stone" necesită construirea unei flote marine, dotată cu trupe de infanterie puternice, care trebuiesc trimise să stabilească o rută de transport şi de comerţ cu

FIE EL PODU' INALT, fie Podu' Iloaiei, tot nu ai voie să depăşeşti pe el...











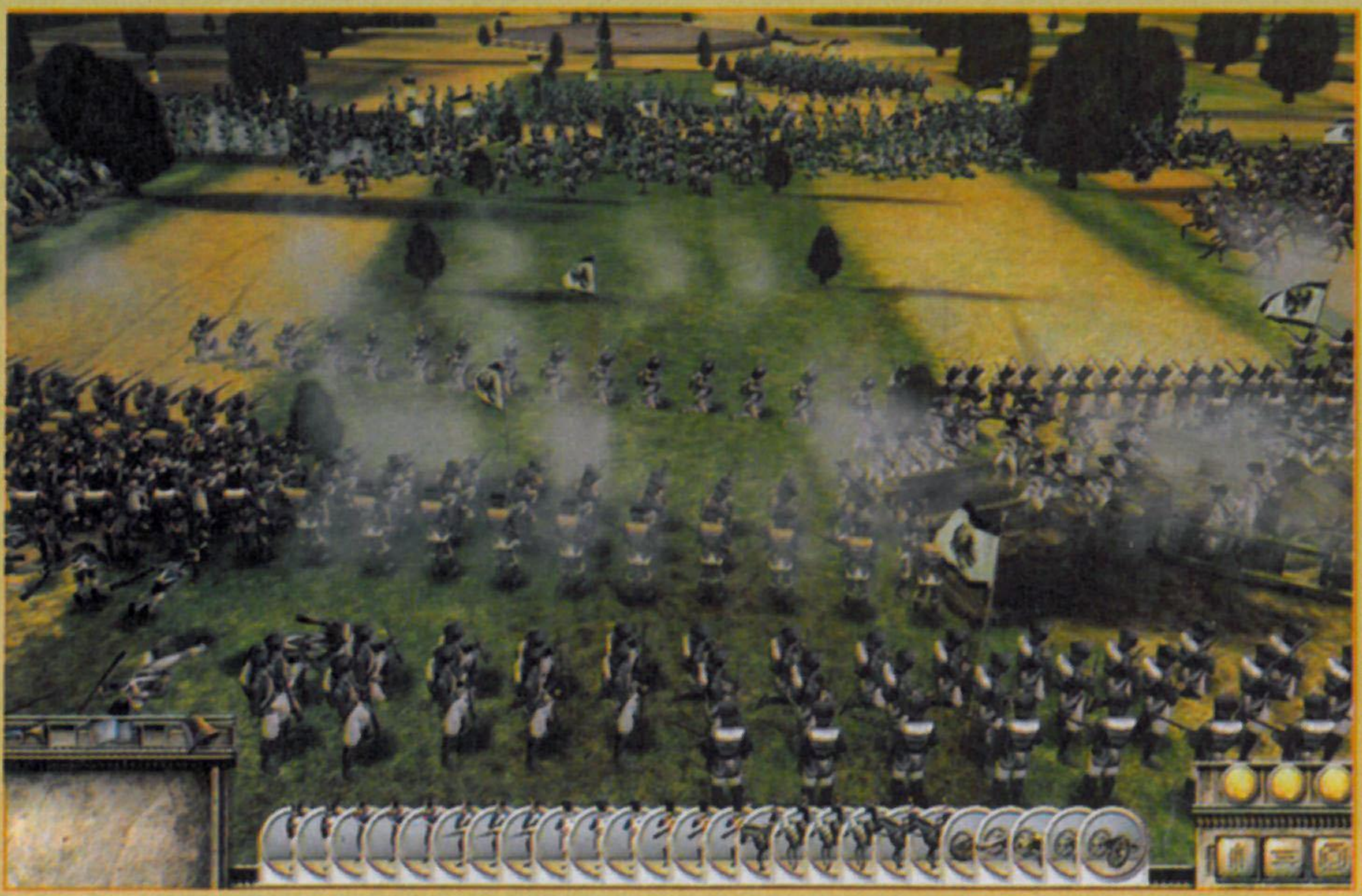


CE MUZEU E ĂSTA, BĂIEȚI? Nu contează, jos cultura, sus grenada!

Alexandria. În urma realizării acestui obiectiv, timp de un an (12 ture), producția research-urilor se va tripla.

Bineînțeles, un joc de acest gen nu ar fi complet, dacă nu ar exista și o robustă parte diplomatică. Națiunile din acea perioada erau într-un balans perfect, formând alianțe între ele pentru a împiedica dezvoltarea excesivă a uneia. Producătorii vor ține cont și de acest aspect, iar jocul ne va permite să formăm diverse coaliții sau alianțe defensive pentru a stopa dragostea de pământ a țărilor ceva mai înfometate, să cerem ceva bănuți pentru trecerea străinilor prin diverse puncte strategice (un fel de vamă, dacă vreți) sau să creăm alianțe comerciale. De asemenea, putem încerca să ne reparăm sau să ne îmbunătățim imaginea ceva mai șifonată față de alte state, prin construirea unor consulate în străinătățuri – toate pentru a câștiga simpatie. Foarte important de știut e că reputația imperiului nostru variază în funcție de ce decizii luăm, astfel unele țări ne vor iubi, altele abia vor aștepta să ne dea două peste ceafă. Și toate acestea, interactiv. Iar atunci când toate tentativele noastre diplomatice nu dau nici un rezultat, vom fi nevoiți să apelăm la clasica variantă dacă, "iei satâru', bei un vin și mergi la bătaie". **Imperial Glory** ne va oferi bătălii 3D atât pe uscat, cât și pe mare – jocul trece în varianta real-time, exact ca în **Total War**. Strategia va fi, în mare parte, aceeași, tot ceea ce vom avea de făcut este să dam dovadă de o fărâmă de simț tactic și să ne poziționăm armatele cât mai bine cu putință. Evident, avem la dispoziție și o opțiune de quick combat, pentru cei care se plictisesc deja de atâta luptă sau pentru situațiile în care respectiva bătălie e doar una de rutină. Bătăliile navale constituie, cum ar zice nenea Cipri, cireașa de pe tort. Totul se desfășoară într-un peisaj foarte drăguț randat, jucătorul putând controla nave multiple contra mai multor inamici. Și aici, tactica ce trebuie aplicată va fi una simplă: trebuie să ne aranjăm navele în așa fel încât să măcelărim cât putem de mult, cu pierderi minime în tabăra noastră. Avem de ales între cannonballs clasice, numai bune pentru găurit niscaiva corăbii, chain shot, care sfâșie pânzele bărcilor inamice, reducându-le astfel viteza, și gape shot, un fel de shotgun la scară mare, ce mătură marinarii inamici de pe fața pământului. Pe scurt, din ceea ce am văzut în demo, combat-ul naval este un Pirates! Dat cu încetinitorul. În ceea ce privește bătăliile pe uscat, totul se reduce la ce am văzut până acum în seria **Total War**, cu unele inovații aferente. Astfel, infanteria poate să se baricadeze în interiorul clădirilor, unde primesc diverse bonusuri la defence și la line of sight, iar, din experiență proprie, vă pot spune că un lac înghețat nu este cea mai eficientă poziție pentru un grup de călăreți, mai ales când adversarul trage cu tunul. În rest, totul e clasic: infanteria bate cavaleria, cavaleria bate arcașii, arcașii bat infanteria. Totul va fi redat cu o acuratețe cât mai mare pentru a respecta trecutul istoric, iar faptul că mulți fani au cerut, cu jumătate de gură, și un **Total War** ce să surprindă războaiele napoleonice, nu face decât să ne bucure. Inovațiile pe care ni le-au promis producătorii, plus tot felul de finisări, pe ici, pe colo, fac din **Imperial Glory** un joc ce trebuie urmărit cu atenție. Așteptăm cu interes.

PAUL OF RADIANCE
paul@pcgames.ro

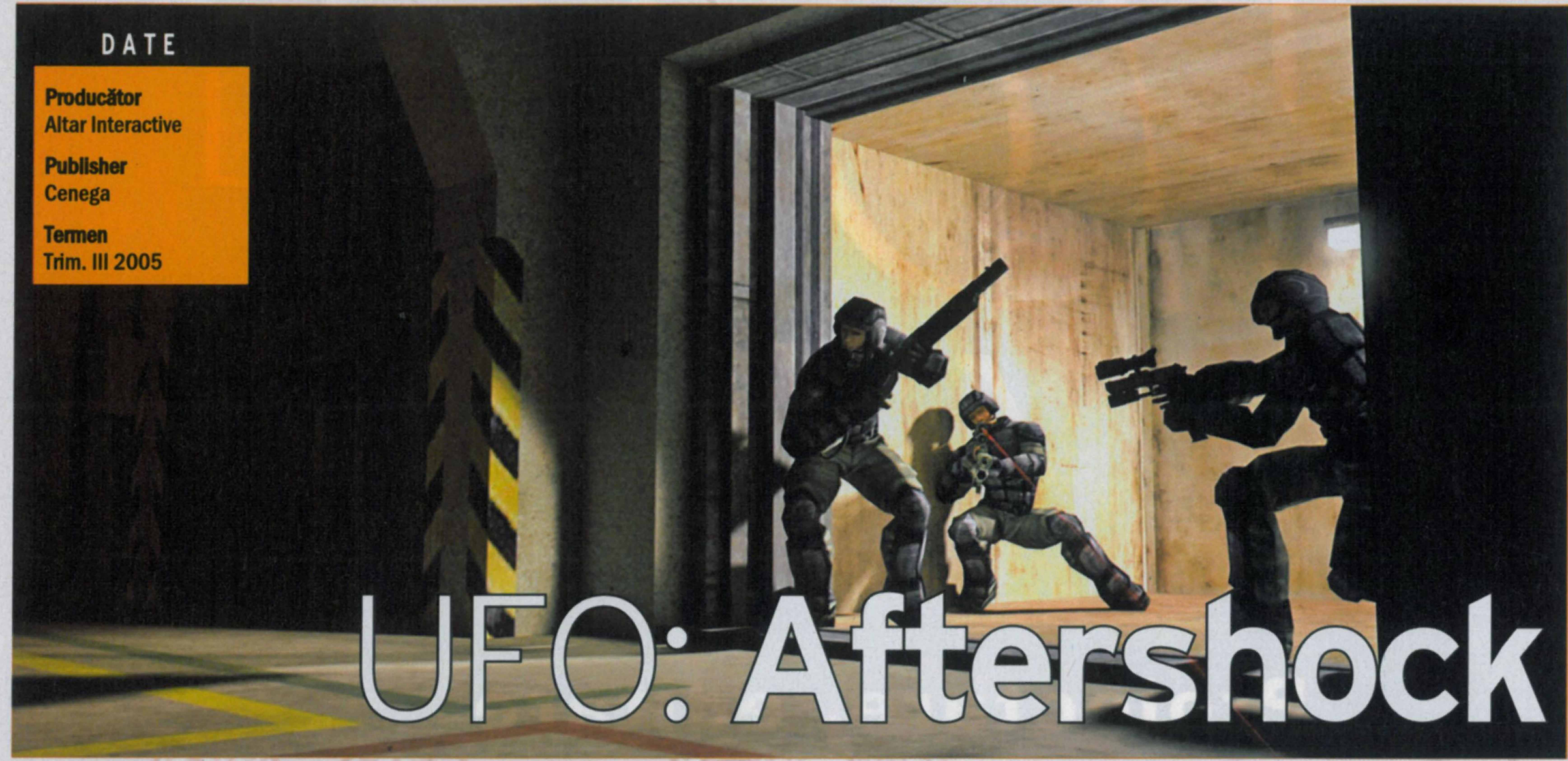


CONCURS INTERNAȚIONAL de tras la țintă cu praștia cu lunetă.



ATENȚIE, LINIȘTE! Vine dom' președinte în inspecție! Ascundeți vapoarele!


MCO NET
ROMANIA
www.mconet.ro
Proiectare, editare
şi creare de portaluri
Webdesign:
PHP, MySQL, Linux, ASP
Servicii de email:
POP 3 şi webmail
Web hosting -
servicii server DNS
Edit View Favorites Translate Search Groups Go Tabs Security Tools Help



DATE

Producător
Altar Interactive

Publisher
Cenega

Termen
Trim. III 2005

UFO: Aftershock

Alienii ne-au şutit planeta! La sfârşitul lui UFO: Aftermath, omenirea (sau ce mai rămăsese din ea) a acceptat oferta Reticulanilor şi-a strâns catrafusele de pe Terra şi s-a mutat pe imensa staţie spaţială Laputa. Este acum anul 2054, iar cele două decenii de izolare şi totalitarism în care a trăit noua omenire sunt pe cale să degenereze într-un nou conflict planetar.

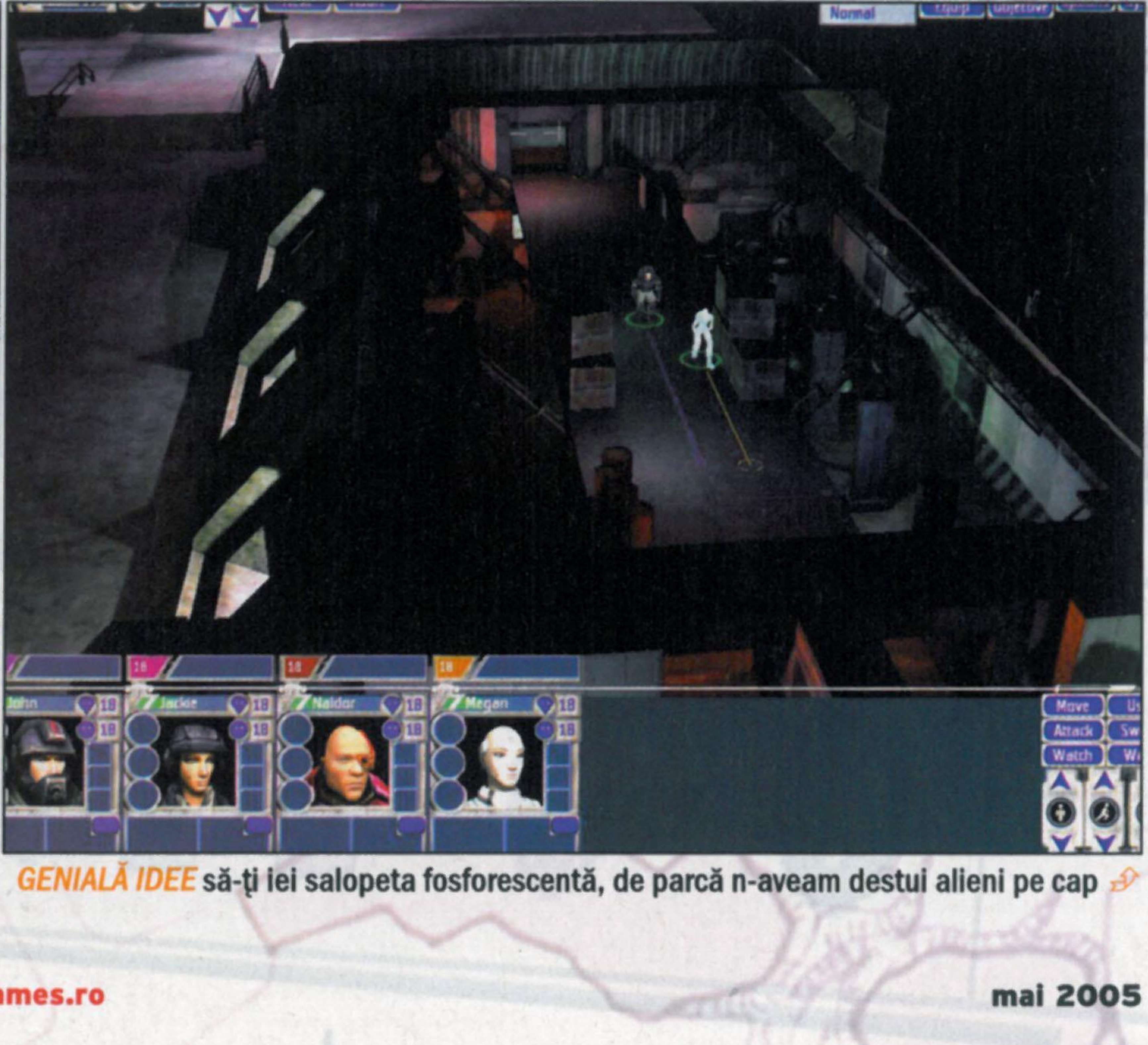
Acesta e scenariul ales de către producătorul slovac Altar Interactive, ca punct de pornire în noua lor strategie tactică **UFO: Aftershock**. Este chiar unul dintre deznodămintele posibile ale părţii anterioare, în care supravieţuitorii Pământului, infestat de alieni şi acoperit de Biomass, au cedat planeta în schimbul unui "loc în ceruri" – pe o insulă plutitoare numită Laputa, construită cu tehnologia "amicilor" noştri extratereştri. Oamenii născuţi aici trăiesc într-o societate rigidă, izolată de trecut sau de realitatea cruntă de la suprafaţa planetei. Liderii totalitari din Council of Earth au interzis orice fel de cercetare a Pământului, iar invazia Reticulanilor, care a declanşat toată nebunia cu cincizeci de ani în urmă, este acum... top secret! Nimeni nu ştie nimic; nimeni nu trebuie să afle nimic.

Sigur că nici o societate nu poate înghiţi prea multă secretomanie totalitară, oricât de mică şi de îndoctrinată ar fi ea. Aşa încât oamenii încep să pună la îndoială autoritatea Consiliului şi, după o băută straşnică, pornesc o răzmeriţă ca-n basmele cu Che Guevara şi trabucurile de aur.

Între timp, alienii de ştiinţă Reticulani continuă să transforme Pământul într-un soi de organism gigantic, consumat de misterioasa Biomass, sperând astfel să obţină



AM AJUNS LA TELEPORTOR. Ba nu, cred că e un lift. Sau o fi automatul lor de cafea?



GENIALĂ IDEE să-ţi iei salopeta fosforescentă, de parcă n-aveam destui alieni pe cap

cine ştie ce minunăţie "psionică". Situaţia e deci cât se poate de nasoală. Iar, odată cu redescoperirea planetei-mamă, lucrurile se vor împuţi probabil şi mai mult! Eh, şi de aici încolo... începe jocul.

Adăugirile şi completările promise de Altar Interactive nu sunt deloc puţine la număr, tot mai multe dintre doleanţele fanilor însetaţi de **X-COM** regăsindu-se acum pe lista de priorităţi a producătorilor. Astfel, primul lucru pe care-l putem afirma cu o oarecare certitudine este că noul **UFO: Aftershock** se va apropia mai mult de clasicele **UFO: Enemy Unknown** şi **X-COM: Terror From the Deep**, decât a făcut-o **UFO: Aftermath** la finele lui 2003. Va exista de pildă un base-management în adevăratul sens al cuvântului, luptele tactice vor putea fi purtate şi în interiorul caselor, pe mai multe nivele, iar pereţii acestora vor putea fi distruşi, exact aşa cum se întâmpla şi în bătrânele jocuri **X-COM**.

Pe lângă aceste reminiscenţe clasice de gameplay, slovacii au în plan şi câteva găselniţe proprii, desigur. Un impact major asupra jocului îl va avea introducerea unor noi "rase umanoide" (sau "facţiuni", generic vorbind), din rândul cărora ne vom putea recruta personalul militar, şi între care va exista o continuă vâltoare diplomatică. Oamenii get-beget vor fi însoţiţi în luptă de Cyborgs musculoşi, dotaţi cu diverse implanturi şi arme avansate, precum şi de Psionics firavi şi palizi, numai buni de stresat alienii. Iar la nivel global, vom avea de-a face cu diverse grupări rebele sau cultiste, ale căror teritorii nu vor rămâne pentru mult timp "neutre"... Fie prin intervenţii în forţă, fie recurgând la noile abilităţi diplomatice cu care vom fi înzestraţi, scopul nostru preliminar va fi să ocupăm cât mai multe teritorii, împreună cu resursele lor aferente. Şi, eventual, să le şi menţinem.

Următorul pas va fi construirea bazelor: cu laboratoare de cercetare, şcoli, barăci, staţii defensive, fabrici şi uzine care mai de care mai pufăitoare. În limita resurselor şi a spaţiului disponibil, vom putea alege orice configuraţie dorim pentru fiecare bază şi, din ce-am văzut până acum, nu vom duce deloc lipsă de opţiuni! Având mai multe baze (interconectate într-o reţea fragilă!), cu mai multe ateliere de producţie, implicit vom putea fabrica simultan mai multe arme şi echipamente – şi, deci, vom avea încă un motiv să nu ne mai plângem de gameplay-ul lacunaro-defectuos din **UFO: Aftermath**. Cât despre partea de Research, temele de cercetare vor fi cel puţin la fel de numeroase, începând cu armele şi echipamentele standard sau laser, continuând cu cele extraterestre, psionice şi alte nebunii S.F. O bună parte din substanţa narativă a jocului se va regăsi în secţiunea Research, aşa cum se întâmpla de altfel şi în vechile **X-COM**-uri.

Legat de luptele tactice, prea multe schimbări nu se prefigurează la orizont, în afara celor deja amintite: schimburi de focuri în (şi din) clădiri, lunetişti amplasabili pe acoperişuri, pereţi destructibili etc. Sistemul de luptă "Simultaneous Action System" a rămas practic neschimbat, perspectiva şi grafica aşişderea, multiplayer tot ioc... doar abilităţile soldaţilor şi aşa-zisele "elemente de RPG" par să se fi înmulţit. Ah, şi inteligenţia combatanţilor – umani sau de altă natură – promite să se fi luminat o ţâră. Dar despre asta ne vom convinge mai sigur după lansarea jocului, de prin vară-toamnă.



EROARE FATALĂ! Niciodată să nu construieşti o bază în Franţa, dacă vrei să mai vezi ziua de mâine şi research-ul de poimâine



www.ufo-aftershock.com

HERR SCHLAFENHAUER
serban@pcgames.ro

Creature Conflict: The Clan Wars



Când maimuţica buclucaşă şi porcuşorul agresiv se întâlnesc faţă în faţă cu un popândău pus pe şotii, în cel mai fericit caz iese o fază (ne)demnă de emisiunile cu "funny home videos". **Dar când fiecare dintre ei e dotat cu o armă de distrugere în masă şi abilităţi para-psiho-kineto-zălude, avem deja premisa unui război inter-rasial în toată regula!**

Ungurii de la Mithis şi-au făcut un obicei din a-şi redenumi jocurile în fel şi chip de-a lungul dezvoltării lor, pornind de la titluri sugestive ca **Imperium Galactica III** şi ajungând în final la obscurităţi gen... **Nexus: The Jupiter Incident** (obscur, da' bun!). La fel s-a întâmplat şi cu jocul aici de faţă – botezat iniţial **Animal Planet** şi devenit, undeva pe parcurs, **Creature Conflict: The Clan Wars**. Principial, nu s-a schimbat nimic: jocul a rămas un "turn-based action strategy" haios, strident colorat, în care tot felul de animale poznaşe se înarmează până-n dinţi şi pornesc o luptă pe viaţă, pe moarte şi pe ture, la suprafaţa unor planete miniaturale parţial destructibile.

Worms? A zis cineva **Worms**? Într-adevăr, ungurii au recunoscut din start că s-au inspirat din celebrele jocuri cu viermi ale studioului Team17, dar nu s-au sfiit să se laude cu o serie de inovaţii pe partea de gameplay. Multe dintre ele par să adâncească latura tactică a lui Creature Conflict, însă iluzia asta nu durează prea mult. Cel puţin versiunea beta primită de la Cenega nu mi s-a părut a fi cu nimic mai tactică, decât ultimele două **Worms**-uri 3D... nu că respectivele ar fi debordat de provocări cerebrale. Distracţia este aici cuvântul de ordine! Urmând exemplul celor de la Team17, ungurii s-au dat peste cap şi s-au scărpinat unul pe altul în buric, scremându-se din răsputeri să-i imprime jocului o tentă cât mai hazlie, caricaturală sau chiar ridicolă. Văcuţe mov cu coarne de cârcotaşi, bazooka pe umăr şi trabucul în gură; porci tatuaţi,

DATE

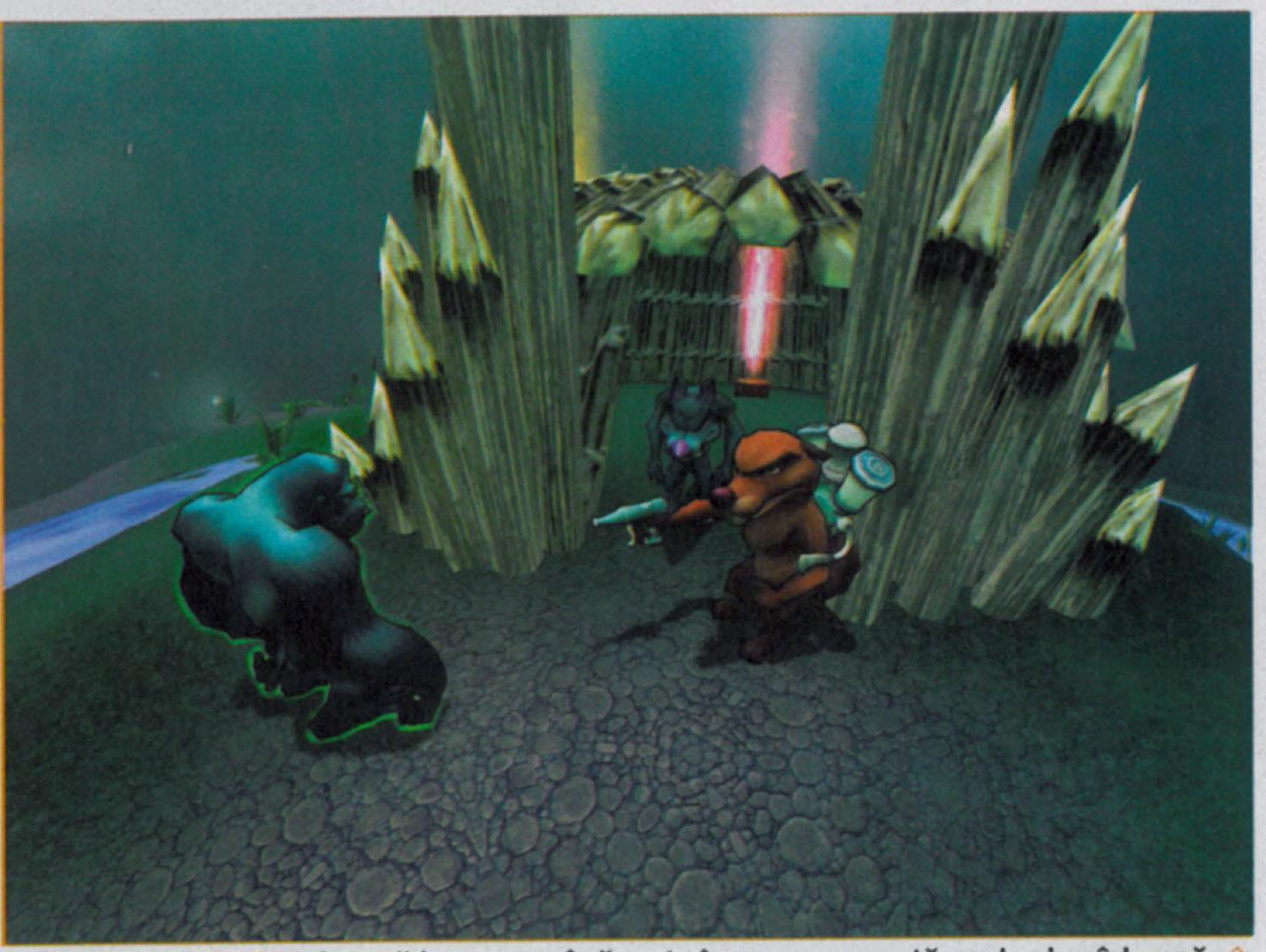
Producător
Mithis Games

Publisher
Cenega

Termen
Aprilie 2005



ŞI CE ZICI, GORILĂ, de Charlie Darwin ăla? Are nişte teorii cam bătute în cap, băiatu'.



FREEZE, NIGGER! Aruncă banana, până nu te împroşc cu pastă verde şi scârboasă

grohăind cu poftă; rozătoare războinice; iepuri cu săbii laser... ce mai, casa de nebuni la grădina zoologică! Dacă eşti genul de gamer care nu se prea ia în serios, e foarte uşor să cazi pradă hohotelor isterice. Altfel, ai putea zice că producătorii s-au scremut prea tare, şi că umorul a fost parcă turnat cu polonicul în joc.

Indiferent de categoria în care te încadrezi, primul lucru care îţi sare în ochi e stilul grafic inedit al lui **Creature Conflict**. Tehnica "cel-shading" aplicată animalelor (à la **XIII**), mişcările lor jucăuşe şi cromatica stridentă a peisajelor redau o atmosferă simpatică de desen animat. Iar sunetele şi vocile chiţcăite pică taman la ţanc, amintind la rândul lor de bătrânele **Worms**-uri – în care puteai să-ţi înzestrezi râmele cu nişte grohăieli şi zgomote anatomice de mai mare dragul. Burp!

Dar spre deosebire de înaintaşul său spiritual, **Creature Conflict** se prezintă şi cu o poveste stufoasă... inutil de stufoasă, aş putea spune. N-am să-mi bat capul cu ea, şi n-am să vi-l bat nici vouă, pentru că nu e genul de joc care să merite deranjul. Ajunge să spun că există patru clanuri combatante, fiecare cu un set aparte de arme şi abilităţi speciale, şi fiecare având motivele sale pentru a cuceri galaxia. Burp! Cei mai războinici sunt "The Pack" (Wolf, Coyote, Hyena, Wolverine), urmaţi de rozătoarele "The Brood" (Beaver, Shrew, Guinea Pig, Skunk), primatele uber-tehnologizate "The Clan" (Orangutan, Gorilla, Gibbon, Baboon) şi-n fine misterioasa facţiune "The Drove" (Cow, Sheep, Pig, Rabbit). Luptele se dau pe planete care de care mai mărunte, mai accidentate sau bizare, presărate cu hrube tribale, zone de healing, capcane, portaluri şi niscaiva vegetaţie luxuriantă, pe fondul unor peisaje stelare la fel de trăsnite.

În mare, sistemul de luptă turn-based funcţionează similar celui din seria **Worms**: îţi plasezi animalele pe hartă, stabileşti un plan mental de atac (dacă te duce mentalul), după care începi să-l pui în aplicare, puţin câte puţin. Atâta doar că fiecare tură e împărţită aici în trei faze distincte, chestie care fragmentează întrucâtva cursul firesc al jocului. După câteva partide însă te obişnuieşti şi cu ele, şi cu controlul ciudat al personajelor, şi cu modurile de joc multiplayer, gen *Pillage*, *King of the Hill*, *Wipeout* sau *Totem Tag* (un fel de *Capture the Flag*).

Ca o noutate mai aparte, modul *Free Shot* care îţi permite să controlezi toate animalele într-un singur turn, putând astfel să coordonezi nişte manevre ofensive mai complexe. Sună interesant, dar dacă ne gândim cum ar arăta un asemenea mod de joc transpus în seria **Worms**... vai şi-amar de gâlma noastră! Cu puţin noroc, un jucător dibace de **Worms** ar putea face tocană din întreaga echipă adversă, dacă i s-ar oferi şansa să-şi mute simultan trei sau patru râme. Să sperăm deci că ungurii vor mai balansa acest sistem. Altfel, modul *Free Shot* riscă să degenereze într-un măcel animal unilateral, al cărui învingător se decide practic odată cu ordinea de intrare a echipelor în coada de aşteptare.

În rest, jocul e destul de drăguţ, iar cei care nu mai au răbdare să aştepte apariţia lui **Worms IV** pot să-şi ascută de pe acum ghearele şi colţii: lansarea lui **Creature Conflict** ne bate la uşă!

HERR SCHLAFENHAUER
serban@pcgames.ro

CE-I CU TEXTURA ASTA? Era vorba că o să mă pot camufla!

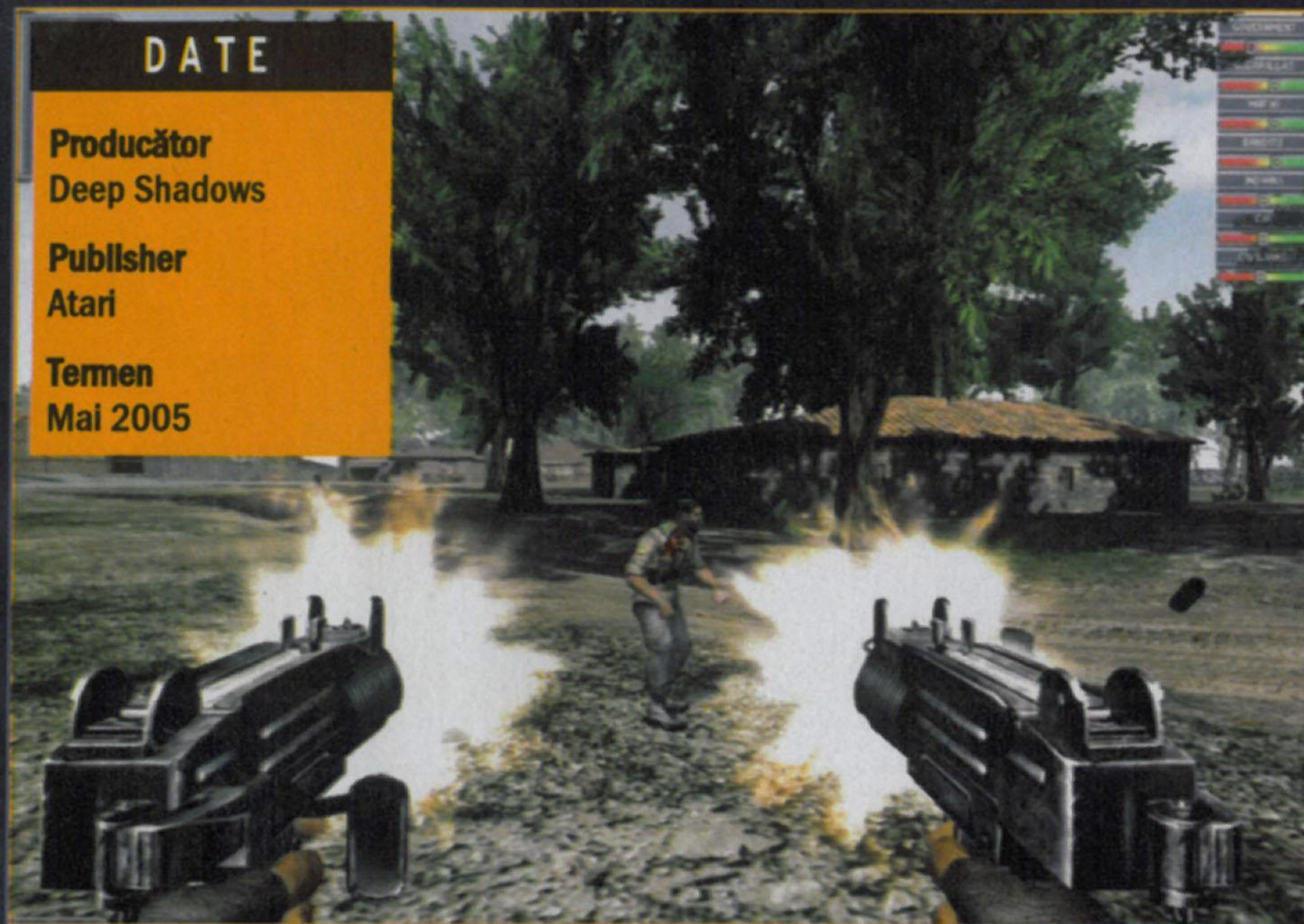


DATE

Producător
Deep Shadows

Publisher
Atari

Termen
Mai 2005





Nu numai politicienii şi vânzătorii de la teleshopping ştiu să facă promisiuni pe care să nu le respecte; mai există o rasă aparte care se ocupă cu acest spot: producătorii şi publisherii de jocuri. **De exemplu, Daikatana trebuia să rupă tot, Tomb Raider VI nu trebuia să aibă nici un bug, Brothers in Arms urma să devină FPS-ul WWII numărul 1. Boiling Point promite şi el cu caru'...**

Boiling Point: Road to Hell













BURNOUT 3? Ia să vedem, reuşesc oare nişte ciocniri, aşa, de dragul Paştilor?

DOM'LE, E INTERESANT şi cu buldozeru'! Doreelee? Încă nu ai astupat groapa aia?

Dacă luăm puţintel din **Far Cry**, un strop de vopsea **GTA** şi nişte kilometri din **S.T.A.L.K.E.R.** şi stropim totul cu oarecari elemente de RPG, avem o idee despre ce vrea să fie acest **Boiling Point**. Acţiunea se desfăşoară în folclorica patrie a cartelurilor, Columbia, pardon, Realia. Saul Meyers este un ex-soldat din Legiunea Străină, decorat până peste limita bunului simţ, care trebuie să-şi găsească fătuca, Lisa, o tânără jurnalistă răpită realmente în timpul unei călătorii de lucru prin Realia. Cum ideea de a-i lua la întrebări politicoase pe indigeni nu este una dintre cele mai fericite, Saul cel cu ceafa de taur, va trebui să facă uz de argumente mai frapante, cum ar fi scaune rupte în capul onoratului auditoriu sau sticle sparte de capete mai puţin onorate. În acest infern tropical, va trebui să ne descurcăm cu şapte facţiuni: guvernul, cartelul, bandiţii, indigenii, CIA, FARCs şi alienii. Ah, am primit un bileţel pe care scrie că alienii nu vor mai apărea în versiunea finală, aşa că ne descurcăm cu şase facţiuni. Perfect. Lumea lui **BP** se anunţă enormă! Saul va putea vagabonda pe o distanţă 625 km² (unde am mai auzit ceva în genul ăsta?), vizitând oraşele, satele, pădurile, coclaurile, taberele bandiţilor şi marile întinderi de apă ale ţării care i-a păpat fata, atenţie, fără ca voiajul să-i fie întrerupt de vreun timp de loading! Măi să fie! Cum nu poţi să o iei la picior pe hartă, ai la dispoziţie o mulţime de vehicule (vreo 25): maşină, motocicletă, vapor, elicopter, tanc etc. Partea tragică e că toate vor avea nevoie de carburant, altfel, o iei la picior, frate. Ei, dar cum Saul al nostru nu se ştie cu toate vehiculele, va trebui să tragă tare şi să îndeplinească diferite misiuni care-l vor premia cu permisele de conducere necesare.

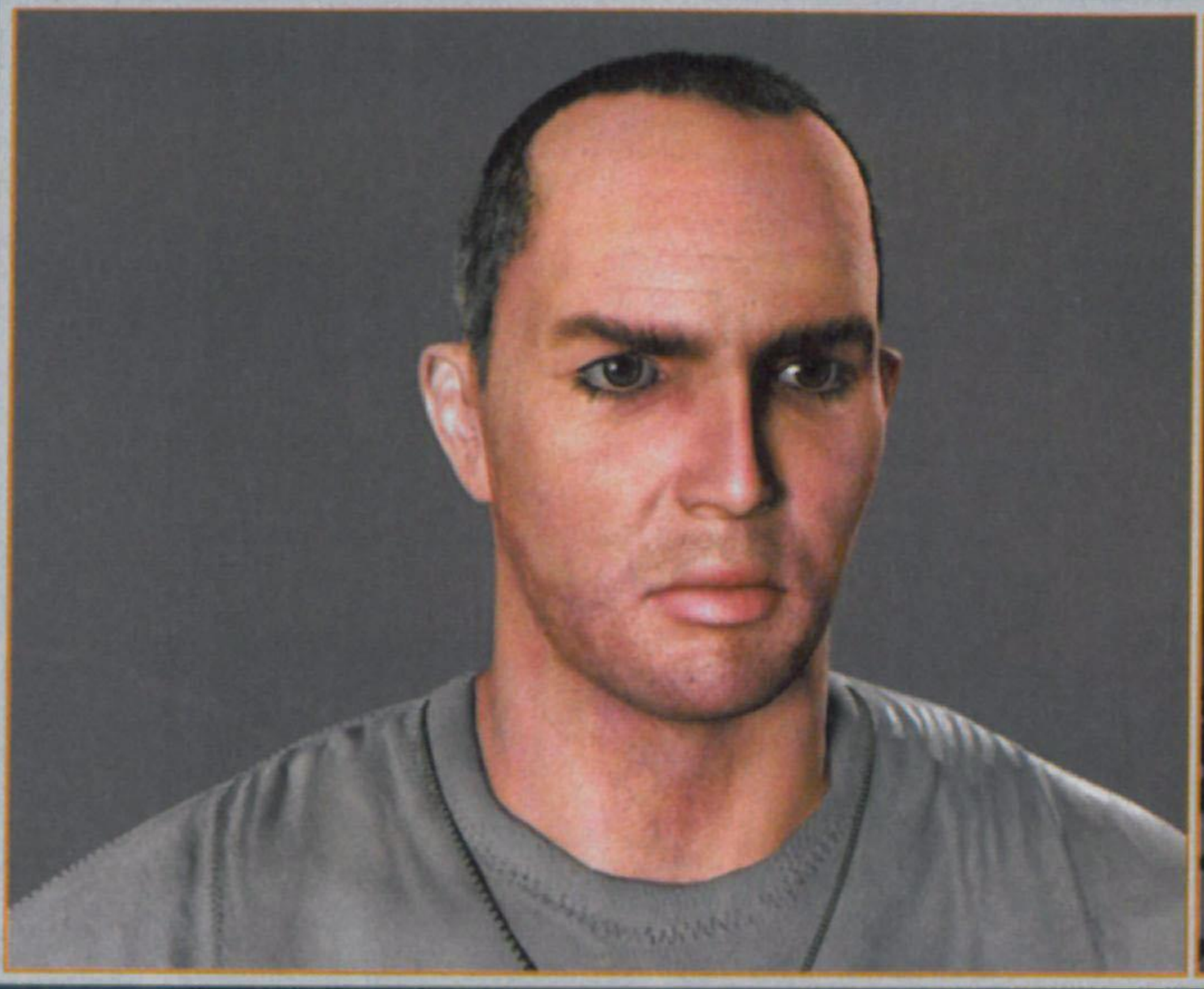
Să nu uit armele: după mai multe utilizări, acestea vor începe să se uzeze şi îşi vor pierde din precizie. Ni se promite posibilitatea curăţării, reparării şi chiar a îmbunătăţirii acestora. Încă ceva, traiectoria proiectilelor va fi influenţată de parametri precum puterea şi direcţia vântului, greutatea armei, viteza jucătorului, cantitatea de alcool păstrată în sânge... cum? Asta nu? Ah, în ordine, fără alcool atunci. Ciclul zi/noapte, ca şi condiţiile climaterice variabile vor fi şi ele implementate. Damage-urile corporale vor fi localizate pe şase zone ale corpului eroului şi îi vor afecta performanţele. Sună al naibii de bine, nu-i aşa? Şi asta nu-i tot! Băieţii de la Deep Shadows au mai adăugat şi o componentă RPG care riscă să pună concurenţa cu botul pe labe. Cum spuneam, în ţărişoara cu pricina apare un fel de sistem social în miniatură, adică cele şase facţiuni cu care va trebui să inter-acţionăm dacă vrem să o mai găsim pe Lisa. NPC-urile devin astfel un element esenţial al gameplay-ului, fiind dotate cu personalitate şi acţionând în funcţie de acţiunile noastre (ni se pregăteşte un sistem de comerţ foarte avansat), deseori cu urmări importante pentru evoluţia aventurii. Bateţi la cap un traficant de coca şi veţi avea toate şansele să vă încheiaţi sejurul între patru scânduri!

BP utilizează un sistem de abilităţi care vor afecta aptitudinile lui Saul. Spre deosebire de RPG-urile clasice, nu va trebui să repartizăm puncte pentru abilităţi. Aici, totul este logic: cu cât utilizezi mai mult o armă, cu atât vei deveni mai dotat în mânuirea ei, iar pe



ecran totul se va materializa printr-o eficacitate sporită și o utilizarea ca de la sine a armei. La fel stau lucrurile și în privința antrenamentului: ni se spune că vom putea căra până la 140 de kile în spate... Sună a Sfârșitorul, dar pentru noi, bărbați în toată puterea cuvântului dotați cu testosteroane, nu cred să fie nici o problemă, Gogule! Ne echipăm frumușel dintr-un inventar ieșit parcă din **Diablo** sau **Morrowind** și trebuie să avem grijă la greutatea pe care o cărăm, căci, cu cât ne dăm mai rotunzi la cărat zeci de kile, cu atât ne vom mișca precum babele la plata impozitelor. Din fericire, majoritatea vehiculelor dispun de cutii în care putem arunca materialul greu. Bine gândit.

Ne vom mai putea juca de-a Gabi Jugaru prin taxiuri sau putem porni primitiv în junglă la vânătoare de animale pe cale de dispariție. Sună prea frumos, prea frumos! Tendința jocului apare ca una politically totally incorrect, ceea ce mă atrage ca un magnet. Unde mai pui că Saul, ceafă de taur, va putea transporta și narcotice, fie că are nevoie, fie că nu. El va putea chiar să consume cocaină și vom fi martorii efectelor secundare ale acesteia. Sunt convins că este vorba despre o datorie pe care și-au asumat-o programatorii în a denunța efectele negative pe care le au drogurile asupra organismului uman.





Trebuie să știți, însă, că toate aceste minunății plăsmuite dintr-o ambiție nemăsurată vor plăti un tribut anume: suprafața de joc și gameplay-ul sunt atât de importante pentru producători (în sfârșit!), încât au ales să nu tragă foloase din efectele DirectX 9. La fel stau lucrurile și cu modelele fizice, uneori cam aproximative. Cum ne-am obișnuit să vedem ragdoll în toate FPS-urile recent apărute (nu mai țin minte, **Mortyr 2** avea?), vă dați seama ce interesant va fi să vedem că ditamai **Boiling Point** nu este dotat cu așa ceva! Ei, dar jocul va avea o varietate a locațiilor impresionantă, fruct al unei munci de-a dreptul titanice a producătorilor. De semnalat și alegerea acestora de a utiliza modelul unui actor în carne și oase pentru redarea lui Saul Meyers, modelat după figura lui Arnold Vosloo, cunoscut din filmul Mumia, în care a interpretat rolul lui Imhotep. Încă așteptăm confirmarea unui mod singleplayer, dat fiind că cei de la Deep Shadows vor să se concentreze asupra perfecționării singleplayer-ului.

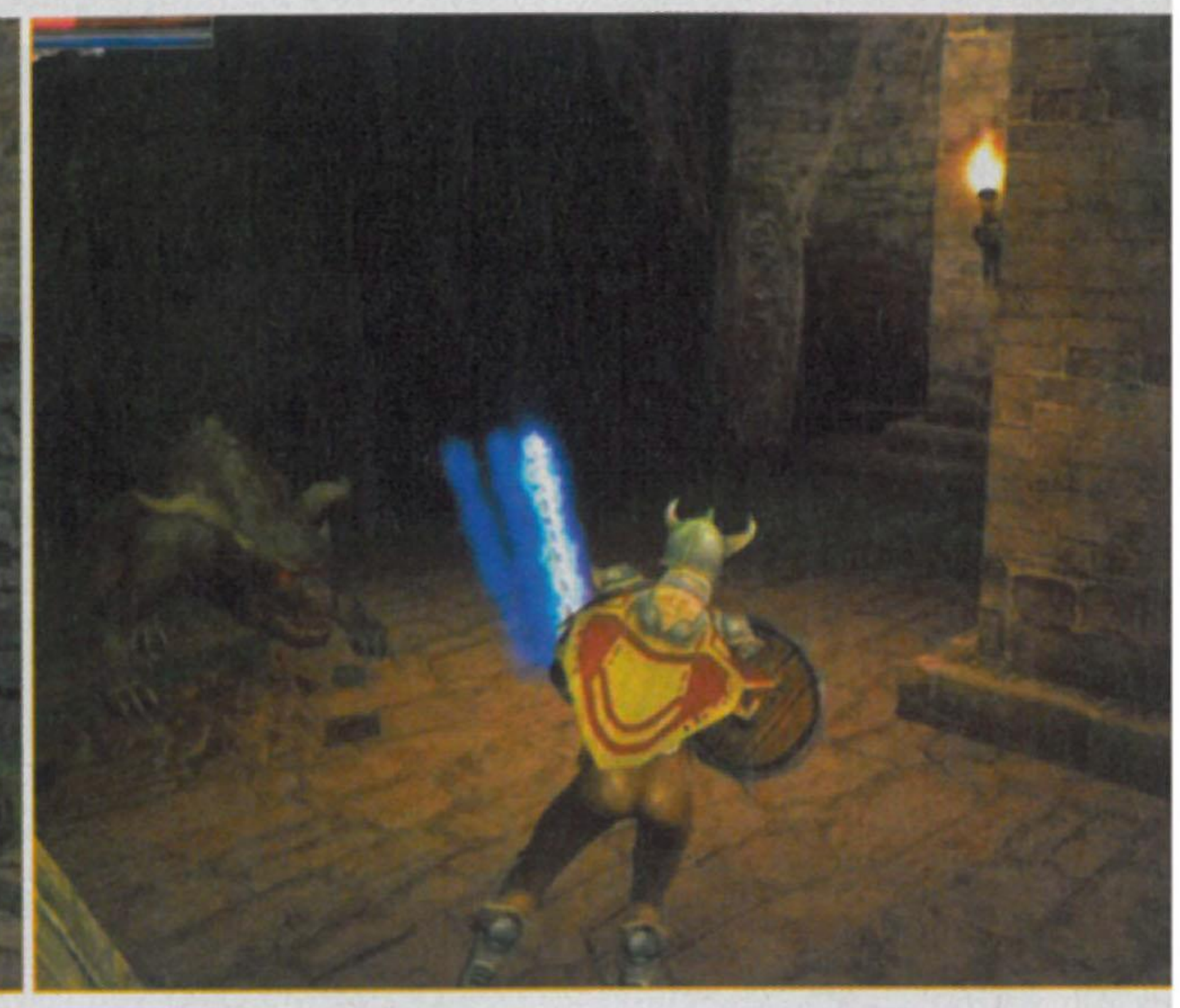
Boiling Point: Road To Hell este un unul dintre cele mai ambițioase jocuri de care mi-a fost dat să aud vreodată, care sintetizează cele mai bune concepte din jocurile video apărute în ultimii ani. Dacă și latura RPG va fi o reușită și dacă toate promisiunile vor fi ținute, atunci sunt sigur că o generație întreagă de jucători vor fi în limbă multă vreme de acum înainte după această nebunie de joc!

NICOLAE YOGA
cipri@pcgames.ro









DATE

Producător
Heuristic Park

Publisher
DreamCatcher

Termen
Trim. II 2005

Dungeon Lords

După ce s-a văzut la prezentarea sa de la E3, **Dungeon Lords** pare, la o primă vedere, un hack and slash în dulcele (sau amarul) stil clasic, şi încă unul foarte alert. Personajul principal aleargă ca bezmeticul pe ecran, măcelărind în stânga şi în dreapta cam tot ce îi ieşea în cale, furnicuţe, greieraşi, floricele... pe scurt, un exemplu clasic de clonă **Diablo 2**. Cu toate acestea, am fost plăcut surprins să aflu că, în spatele acestui titlu, se află designerul David W. Bradley, cunoscut în industria RPG-urilor drept un om serios, cu peste 20 de ani de experienţă în domeniu. Spre deosebire de celelalte jocuri asemănătoare, **Dungeon Lords** va încerca să renunţe la câteva dintre tertipurile clasice cu care am fost bombardaţi de-a lungul timpurilor, printre care se numără şi omniprezenta interfaţă. Astfel, în afară de un micuţ health bar aflat undeva, în colţul ecranului, nu vom avea nimic ce să se interpună între personaj şi miezul acţiunii. Nu tu rotocoale frustrante à la **Deus EX 2**, nu tu beculeţe şi drăcuşori ca în **Black & White**, nimic. Just me, myself and the killing. Controlul se doreşte a fi unul extrem de simplu, mouse-ul făcându-şi aici foarte bine treaba – left click atacă, right click blochează. Chiar dacă pare extrem de banal, odată cu creşterea în nivel a personajului, vom avea la dispoziţie din ce în ce mai multe combo-uri pentru a ne hăcui adversarii cu un minim de efort. Acţiunea pare rapidă, fluentă şi foarte bine animată, cu tot soiul de personaje malefice la catastif, de la goblini mici şi puturoşi, la ditamai trolii.

Grafica arată foarte bine, mai ales în comparaţie cu ultima găselniţă a designer-ului **Wizards and Warriors**. Bradley a mărturisit că a construit engine-ul de la zero, iar după cum arată la prima vedere, ar putea lejer rivaliza cu majoritatea titlurilor concurente, mai ales la capitolul animaţii si efecte de lightning. Jocul va beneficia de opt rase jucabile, dintre care cinci vor fi humanoide (anticipez puţin aici, în speranţa că voi găsi şi dark elfi for a change), iar trei vor fi diverse combinaţii între monştri. De asemenea, vom avea de ales dintre opt clase, ce includ, evident, clasicele fighter, thief sau mage. Ţinând cont de faptul că vom putea fie să ne specializăm pe o singură clasă, fie să facem un dual class pentru mai multă diversitate, cele 40-50 ore promise de Bradley nu par că se vor pierde în van. Rămâne doar să vedem cum arată produsul final.

PAUL OF RADIANCE
paul@pcgames.ro







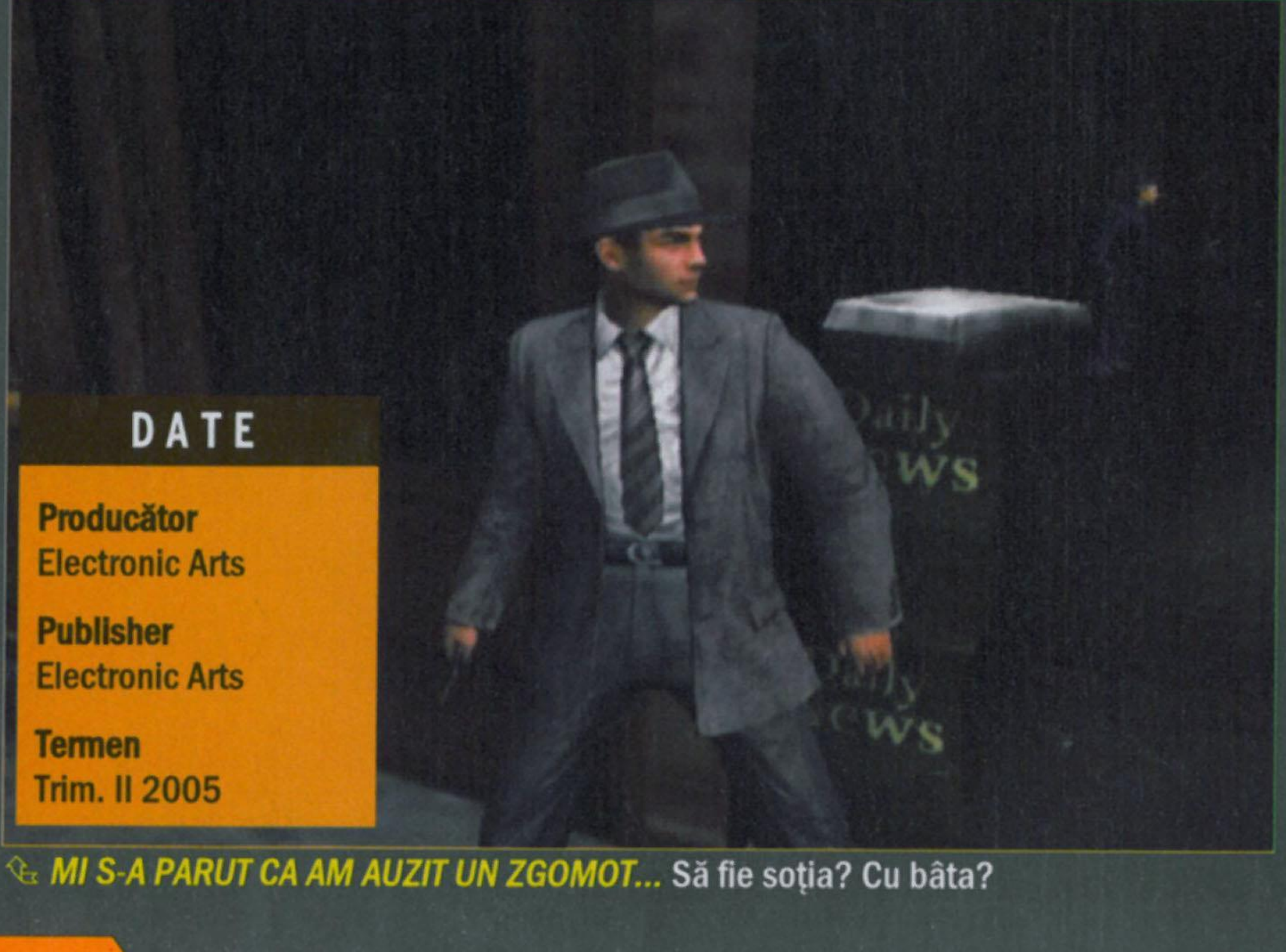
The Godfather

Când vine vorba de francize, EA este cu siguranţă un lider necontestat în domeniu. După nesfârşitele sale serii sportive, care mai de care mai piperate cu grandioase cifre rotunde în coadă, iată că acest colos producător şi-a îndreptat atenţia şi spre micul/marele ecran. După ce seria The Godfather a cucerit generaţii întregi de amatori de mafioţi, se pare că vom avea, în curând, ocazia de a ne buluci in faţa monitoarelor, cu ochii cât cepele şi cu o bală expectativă în colţul gurii, pentru a butona la exasperare jocul cu acelaşi nume. Dacă acesta va înregistra un succes la fel de răsunător precum bunicul său din cinematografe, rămâne de văzut...

Pentru început, producătorii ne-au mărturisit că vor să redea cu o acurateţe cât mai mare feeling-ul acelor ani de graţie, în care nenea drog şi cu tanti semiautomata făceau legea prin cam toate oraşele mari care se respectau. Elementele esenţiale (ideologice, mai mult) ale jocului vor fi, evident, familia, loialitatea şi, nu în ultimul rând, frica. Adică, mai pe larg, familia – Mami, dă-mi zece mii să-mi iau un pachet de ţigări, loialitatea – Dragă, nu e ceea ce crezi, noi nu făceam nimic aici, singuri, fără haine pe noi, şi frica – Nu da, dom' Semaca, sunt eu, Lăscărică!

Personajul principal va fi customizabil, **The Godfather** beneficiind de acelaşi face creator precum Tiger Woods), însă nu chiar atât de customizabil pe cât ne-am dori, trebuind să ne mulţumim cu orice combinaţie care aduce a bărbat italo-american, nu de alta, dar trebuie să ne potrivim cumva în "vigurosul" fir epic al jocului, ce se va desfăşura pe parcursul a 10 ani (din 1944, până în 1955). Evident, după cum probabil mulţi dintre voi aţi intuit, rolul nostru pe acest mioritic şi nesfârşit câmp de luptă va fi acela de mafiot nesemnificativ, care are ocazia unică în viaţă de a lucra pentru familia Corleone. Urmând cu o stricteţe demnă de EA firul epic al filmului, ne vom trezi de foarte multe ori în situaţii familiare şi, de ce nu, clasice, iar experienţa de joc se va materializa prin factori ce influenţează, într-un fel sau altul, orice mic mafiot care se respectă şi care vrea să pupe mânuşiţele marilor mahări.

Acţiunea se va petrece într-o lume aproape vie (asta au spus producătorii, daţi-mi voie să-mi păstrez o mică fărâmă de skepticism românesc), care se va asemăna foarte mult cu cea din seria **Grand Theft Auto**. Printre expresiile cheie ce au fost cu drag împărtăşite vulgului se numără clasicele "freedom of choice", "lipsa linearităţii" sau "importanţa consecinţelor", expresii pe care mulţi dintre noi s-au tot obişnuit să le audă în ultimul timp. Cu toate acestea, pentru a nu arunca doar câteva vorbe flatulate în vânt, producătorii au



DATE

Producător
Electronic Arts

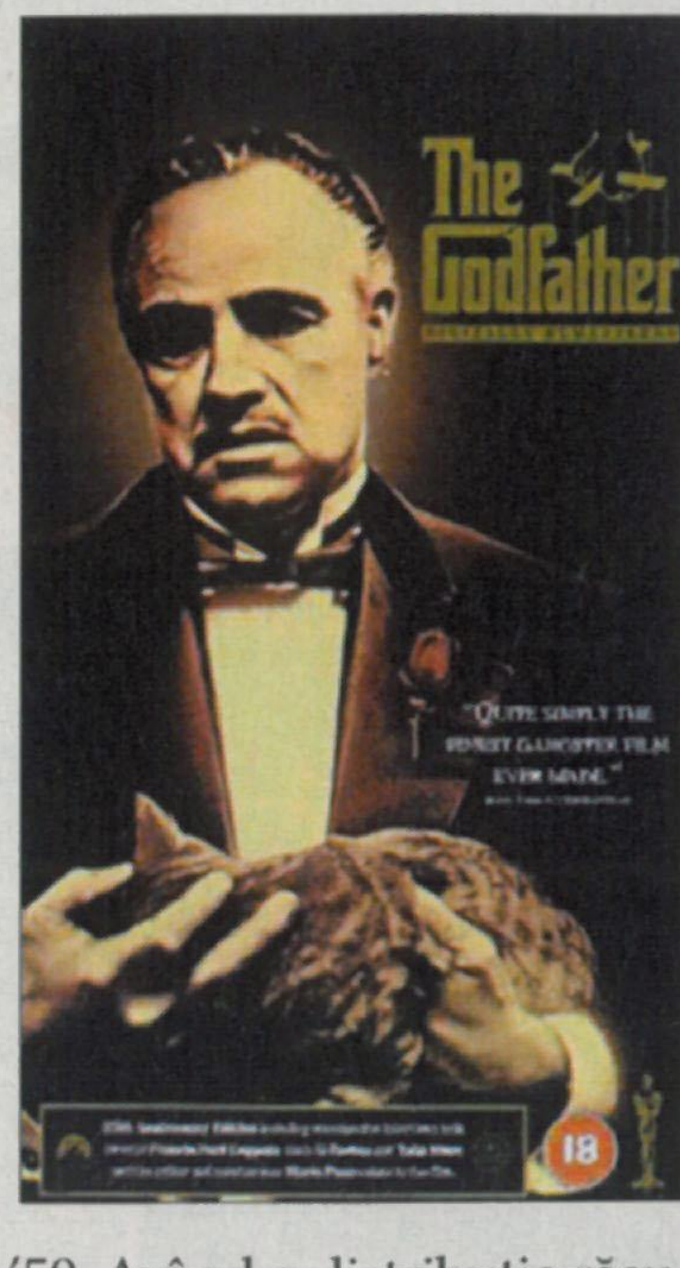
Publisher
Electronic Arts

Termen
Trim. II 2005

MI S-A PARUT CA AM AUZIT UN ZGOMOT... Să fie soţia? Cu bâta?



The Godfather - Filmul

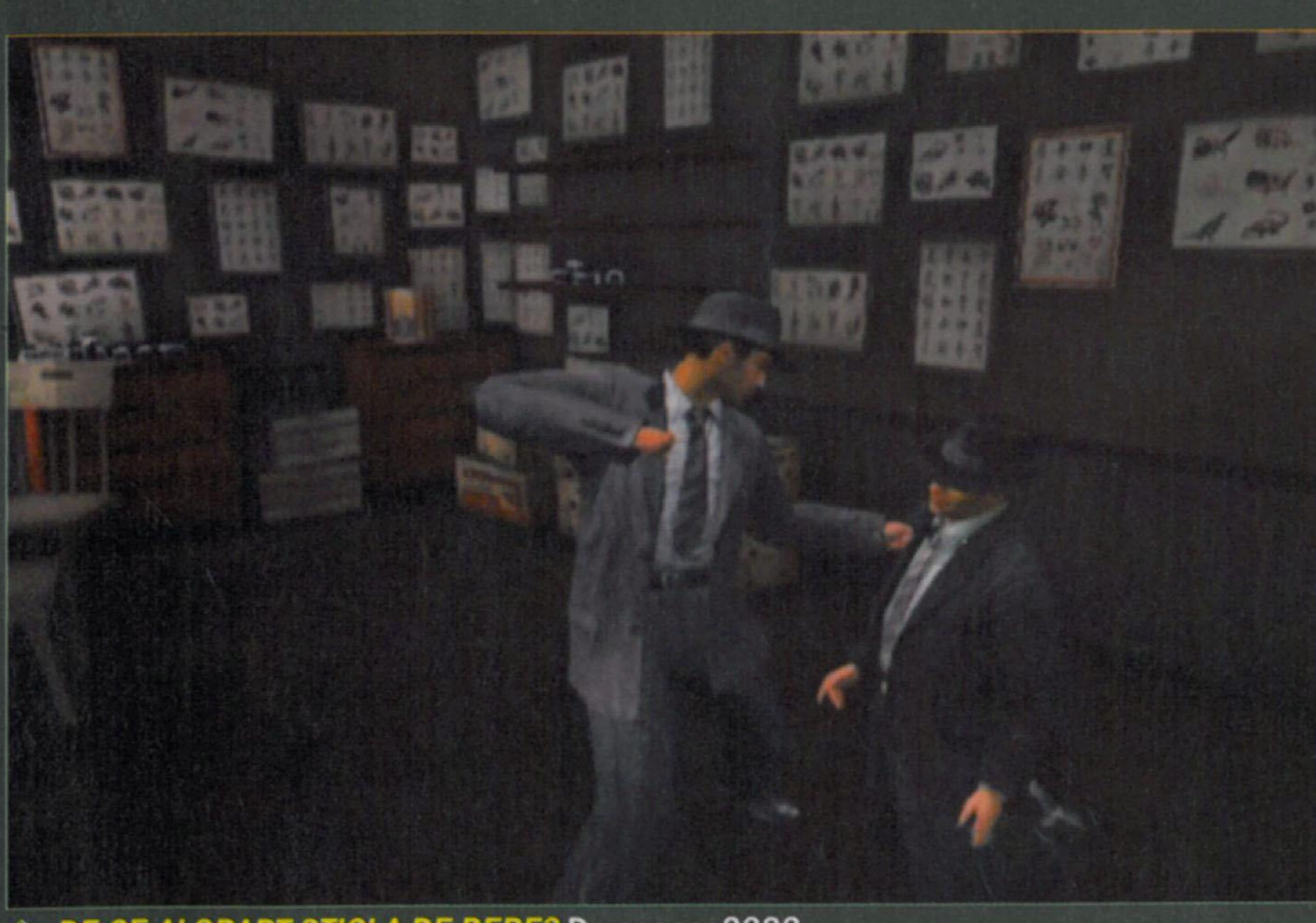


The Godfather este, probabil, unul dintre reprezentanţii epici ai filmografiei americane, presărat cu personaje unice, de neuitat, o poveste întunecată ce ni se zvăluie treptat, plus un stil regizoral ce, practic, defineşte o decadă de cinematografie. Unul dintre marile sale merite este acela de a forma o punte peste imensa prăpastie dintre filmele de gen vechi (interpretate de figuri memorabile, gen James Cagney) şi cele moderne (Good Fellas and Co.), printr-o sinteză amănunţită a clanurilor mafiote din America anilor '50. Având o distribuţie răsunătoare, printre care regretatul Marlon Brando, Al Pacino, Robert Duvall, James Caan, **The Godfather** a stârnit (şi a menţinut) reacţii dintre cele mai diverse, precum şi cele mai favorabile opinii ale specialiştilor.

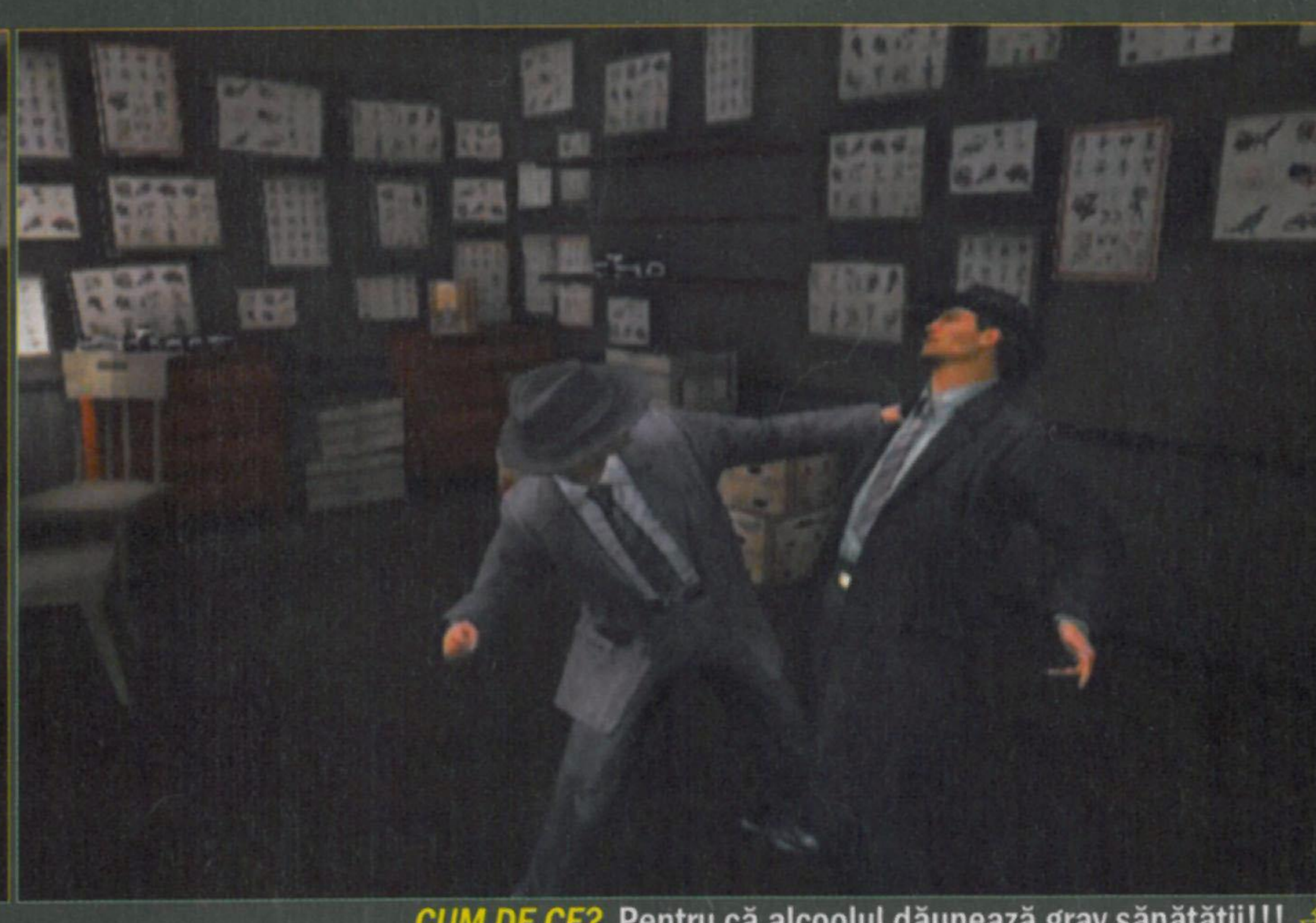
prezentat un clip video in-game, în care personajul principal se plimba agale prin cartierul său, interacţionând cu vecinii (eu cred totuşi că mergea să cumpere bere). Reacţiile locuitorilor au fost, într-adevăr, subtile, în cea mai mare parte constând într-un limbaj al trupului destul de bine animat şi cizelat (subliniez destul), prin care aceştia îşi arătau atitudinea faţă de personajul principal. Anumite gesturi erau atât de vizibile şi de clare, încât s-a lăsat să se înţeleagă că efectul tău asupra mediului înconjurător (în general asupra celor cu care interacţionezi), va fi influenţat de nivelul de respect pe care reuşeşti să îl câştigi în joc, precum şi de notorietate. Au mai circulat nişte zvonuri legate de faptul că, până şi stilul tău de viaţă adoptat în joc va fi un factor ce va influenţa decisiv atitudinea celorlalţi, aşa că, oameni buni, lăsaţi ţigările şi alcoolul, că numa rău vă fac! Mergeţi la biserică şi lumea vă va venera. Aleluia!

Multitudinea de clip-uri ce au fost prezentate înfăţişau jocul în diverse situaţii, însă tuturor li se poate găsi un numitor comun, şi anume acel spirit de stradă şi acea atitudine omniprezentă în anii '50. Astfel, avem de-a face cu poliţişti corupţi, pe care trebuie să-i convingem, mai cu binişorul, mai cu forţa, să nu se bage acolo unde nu le fierbe oala cu sarmale, cu vânzători de diverse speţe ce îşi plătesc la timp taxa de protecţie şi care au, evident, nevoie de ajutorul nostru în rezolvarea unor mici "probleme" ce apar în cartier sau de ce nu, cu wanna-be mafioţi, tinerei cu brânză la gură şi cu mustăcioara proaspăt mijită ce cred că sunt buricul pământului şi că oraşul le aparţine în totalitate. Evident, pe lângă această parte de interacţiune cu diversele personaje din joc, vom avea, se pare, parte şi de ceva acţiune sângerândă, geamuri sparte, gloanţe peste tot, ce mai, tot tacâmul pentru iubitorii de blood şi gore. Printre acestea se vor număra misiuni run and gun, precum şi de salvare a unor ostatici ce au avut nefericita ocazie de a cădea pe mâinile inamicului. Toate bune şi frumoase, promisiunile sunt mari, apetisante şi ne fac să aşteptăm cu înfrigurare acest produs. Problema e că unii dintre noi s-au cam săturat de promisiuni deşarte şi vor să vadă, negru pe alb, ceva ce să se ridice la nivelul aşteptărilor.

PAUL OF RADIANCE
paul@pcgames.ro



DE CE AI SPART STICLA DE BERE? De ceeeee????



CUM DE CE? Pentru că alcoolul dăunează grav sănătăţii!!!

DATE

Producător
Gas Powered Games

Publisher
Microsoft

Termen
Trim. II 2005

Dungeon Siege II

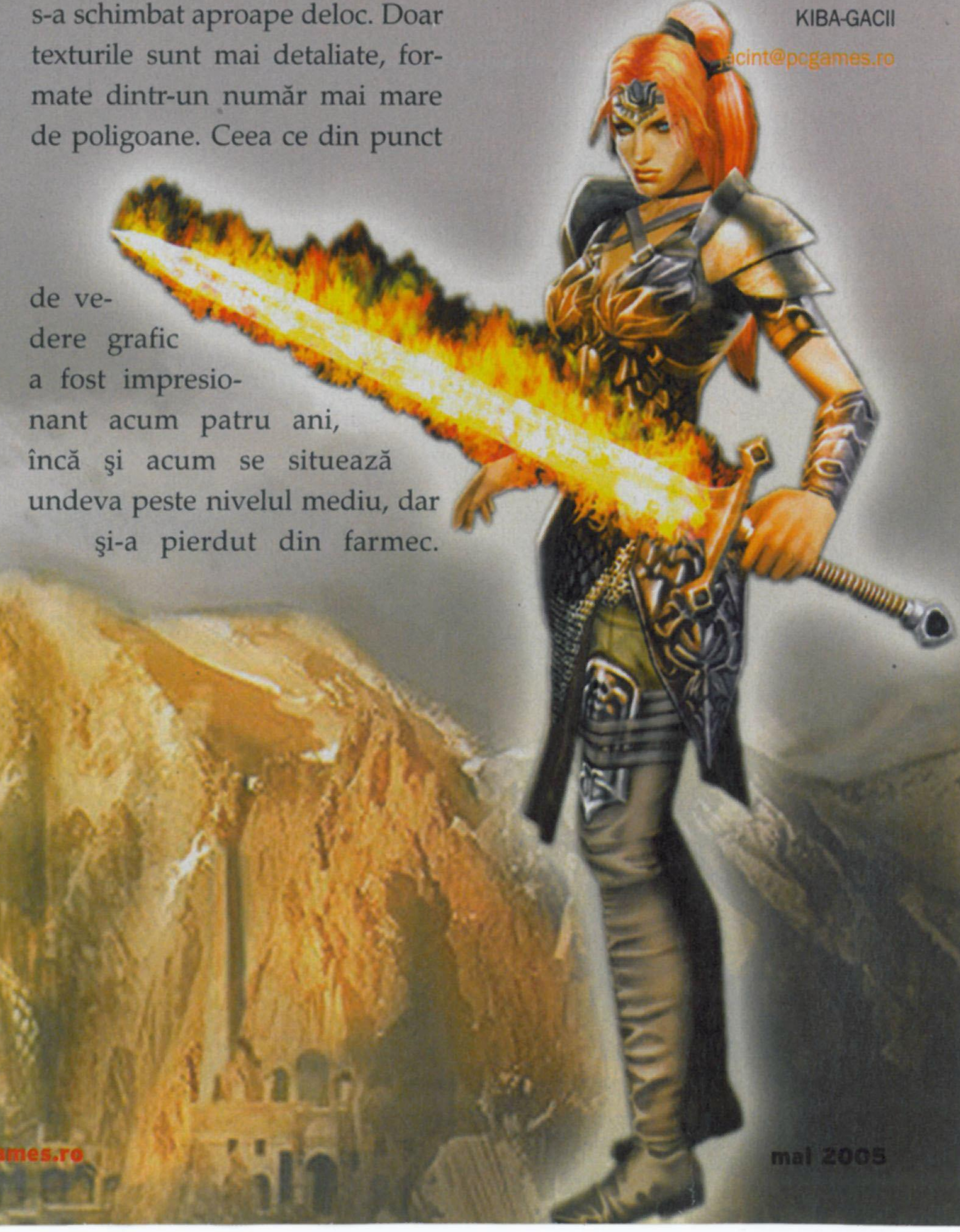






Producătorii de la Gas Powered Games fac ultimele finisări în culise pentru a reintra pe podium şi pentru a recuceri admiraţia fanilor genului hack'n'slash prin prezentarea continuării mult disputatului **Dungeon Siege**. De ce mult disputat? Unii l-au numit noul salvator al genului RPG şi îl venerau ca pe ceva semizeu, alţii nu vedeau în el altceva decât un hack'n'slash cu grafică frumoasă şi fără timpuri de load. Odată cu apariţia lui **Dungeon Siege II**, vei avea din nou ocazia de a te întoarce pe misterioasele ţinuturi ale Arannei, zguduite de un vehement război civil. După eşecul add-on-ului **Legends of Aranna**, unii ar spune că aceasta nu este cea mai înţeleaptă alegere... c'est la vie! Să vedem însă la ce ne putem aştepta de la continuarea jocului care odinioară ne-a impresionat prin splendida sa grafică, prin ideile inovatoare şi cu o parte acustică de invidiat? Dacă e să dăm crezare producătorilor atunci la aceleaşi lucruri, doar că aduse la zi şi la superlativ: lupte antrenante bazate pe munca în echipă, inamici şi mai impozanţi, un sistem de dezvoltare al personajului îmbunătăţit, condimentarea acţiunii prin introducerea aşa numitelor Heroic Powers, o grafică mult mai detaliată şi mai frumoasă... numai laude şi ode, nu altceva. Ba mai mult, designerii au făgăduit să dezvolte şi firul epic... ceea ce poate însemna că vom întâlni în joc măcar o rămăşiţă de povestioară, în afara clişeului „big tough guy" merge să salveze marea bilă de noroi. Spre fericirea celor care încercau să-şi completeze party-ul adăugând cât mai mulţi măgari, noul joc va oferi o întreagă grădină zoologică pentru a-ţi putea alege companionii necuvântători după bunul plac. Totuşi party-ul format de până la şase persoane se recomandă a fi dominat de eroi, care vor avea personalităţi diferite şi în funcţie de clasa din care fac parte, abilităţi unice. Dacă totul merge conform planului, luptele vor avea şi o anumită profunzime tactică, putând să foloseşti terenul din jur în avantajul tău. Se schimbă şi engine-ul grafic, producătorii punând un accent sporit pe efectele speciale. Adevărul este însă că după ce te uiţi mai bine la screenshot-uri şi vezi trailerele, îţi dai seama că grafica nu s-a schimbat aproape deloc. Doar texturile sunt mai detaliate, formate dintr-un număr mai mare de poligoane. Ceea ce din punct de vedere grafic a fost impresionant acum patru ani, încă şi acum se situează undeva peste nivelul mediu, dar şi-a pierdut din farmec. Majoritatea norocoşilor care au avut ocazia ca, din graţia producătorului, să încerce varianta aflată încă sub dezvoltare, l-au asemuit cu action-RPG-urile de pe console precum **Baldur's Gate: Dark Alliance** sau **Champions of Norath**. Cu alte cuvinte un nou action-RPG relaxant şi fascinant în acelaşi timp. Să vedem ce-o să iasă.

KIBA-GACII
gacint@pcgames.ro

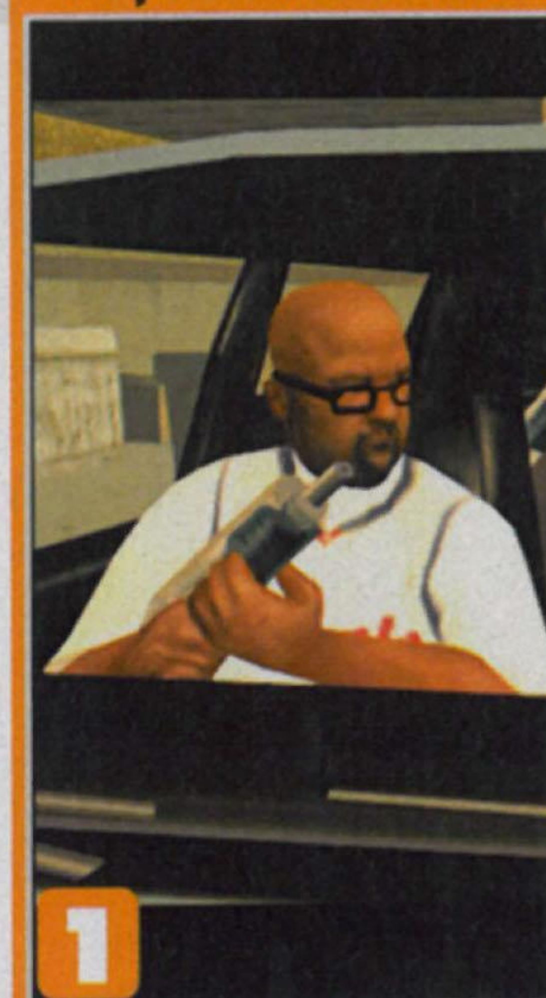


Most Wanted

Cele mai aşteptate jocuri

Poziţia actuală	Tendinţa	Titlul jocului Genul	Publisher Producător	Termen
1/1	—	GTA: San Andreas (Action)	Take2/Rockstar Games	iunie2005
2/2	—	BloodRayne 2 (Action)	Majesco/Terminal Reality	mai 2005
3/49	▲	Dungeon Siege 2 (CRPG)	Microsoft/GAS Powered Games	trim. II 2005
4/17	▲	Empire Earth 2 (RTS)	Vivendi Universal/Mad Doc Software	mai 2005
5/43	▲	Pariah (FPS)	HIP Interactive/ Digital Extremes	mai 2005
6/21	▲	Dragonshard (RTS)	Atari/Liquid Entertainment	iunie 2005
7/19	▲	Battlefield 2 (Action)	Digital Illusions/ Electronic Arts	iunie 2005
8/14	▲	Codename Panzers: Phase Two (RTS)	CDV/Stormregion	iunie 2005
9/9	—	STALKER: Shadow of Chernobyl (FPS)	THQ/GSCGameworld	trim. III 2005
10/10	—	Civilization 4 (TBS)	Atari/Firaxis	trim. II 2005
11/6	▼	Elder Scrolls IV: Oblivion (RPG)	Ubisoft/Bethesda Softworks	necunoscut
12/7	▼	Gothic 3 (RPG)	Jowood/Pirannha Bytes	noiembrie 2005
13/4	▼	Black & White 2 (Strategie)	Electronic Arts/Lionhead Studios	trim. II 2005
14/8	▼	Advent Rising (Action)	Majesco/ GlyphX Games	trim. II 2005
15/11	▼	Blitzkrieg 2 (RTS)	CDV/Nival Interactive	septembrie 2005
16/12	▼	Quake IV (FPS)	Activision/Raven Software	trim. IV 2005
17/5	▼	The Roots (Action)	Cenega/ Tannhauser Gate	trim. II 2005
18/13	▼	Singles 2: Triple Trouble (Simulator)	Deep Silver/RotoBee	mai 2005
19/18	▼	X2: The Return (RTS)	Deep Silver/Egooft	trim III 2005
20/22	▲	Age of Empires III: The Age of Discovery (RTS)	Microsoft/Ensemble Studios	necunoscut
21/28	▲	Anno 3 Necunoscut/Related Designs	noiembrie 2005	
22/29	▲	Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth (Action-adventure)	necunoscut/ Headfirst Productions	iulie 2005
23/23	—	Fahrenheit (Adventure)	Atari/Quantic Dream	septembrie 2005
24/32	▲	F.E.A.R. (FPS)	Vivendi Universal/Monolith	septembrie 2005
25/24	▼	Lord of the Rings: Middle-earth Online(MMORPG)	Turbine Entertainment/Vivendi	necunoscut
26/25	▼	Enclave II (Action adventure)	Starbreeze Studios/necunoscut	necunoscut
27/26	▼	Warhammer Online (MMORPG)	necunoscut/Climax	necunoscut
28/27	▼	Drake of the 99 Dragons (Action)	Vivendi/Idol FX	necunoscut
29/34	▲	Earth 2160 (RTS)	Deep Silver/Reality Pump Studios	iunie 2005
30/33	▲	Myst V: End of Ages (Adventure)	Ubi Soft/Cyan Worlds	trim. III 2005
31/44	▲	Spellforce 2	Jowood/Phenomic	noiembrie 2005
32/22	▼	Goldenland (RPG)	Burut Software/necunoscut	Necunoscut
33/35	▲	Fallout 3 (RPG)	Ubisoft/ Bethesda Softworks	necunoscut
34/36	▲	Dungeons & Dragons Online (MMORPG)	Atari/Turbine Entertainment	necunoscut
35/37	▲	Heroes of Might and Magic V (TBS)	Ubisoft/Ubisoft	trim. I 2006
36/38	▲	Metallica (Action)	Vivendi Universal/Segnana	necunoscut
37/39	▲	The Movies (Simulator economic)	Activision/ Lionhead Studios	necunoscut
38/40	▲	Runaway 2 (Adventure)	necunoscut/Pendulo Studios	necunsocut
39/41	▲	Paraworld (Strategie)	necunoscut/Sunflower	necunoscut
40/42	▲	Lord of the Creatures (Strategie)	necunoscut/Arvirago	necunoscut
41/48	▲	Tom Clancy's Ghost Recon 2 (Action)	Ubi Soft/Red Storm	trim. III 2005
42/45	▲	StarCraft Ghost (Action)	Vivendi Universal/Blizzard	necunoscut
43/46	▲	Neverwinter Nights 2 (RPG)	Atari/Obsidian Entertainment	trim. I 2006
44/47	▲	Return to Castle Wolfenstein 2 (FPS)	Activision/ID Software	necunoscut
45/Nou	Nou	Pacific Storm (Strategie)	Buka Entertainment/Lesta Studio	iunie 2005
46/Nou	Nou	Close Combat: Red Phoenix (Strategie)	Take 2/Atomic Games	iulie 2005
47/Nou	Nou	Timeshift (FPS)	Atari/Saber Interactive	octombrie 2005
48/Nou	Nou	Panzer Elite 2 (Simulator)	Jowood/necunoscut	noiembrie 2005
49/Nou	Nou	TOCA Race Driver 3 (Joc de curse)	Codemasters/Codemasters	trim. IV 2005
50/50	—	Duke Nukem Forever (FPS sau OZN)	Take 2/3D Realms	"When it's done!"

Top 3 Most Wanted



GTA: San Andreas
Jucătorii asemenea unor zombie înfometaţi abia mai au răbdare să aştepte încă două luni după San Andreas. Numai să nu fim amar dezamăgiţi apoi...



BloodRayne 2
Încetul cu încetul se apropie perioada în care ne vom petrece nopţile în faţa monitorului crezându-ne sugative de sânge... vampiri, nu politicieni.



Dungeon Siege II
O ridicare spectaculoasă a jocului celor de la Gas Powered Games. Dacă nu se ţin de promisiuni vom hăcui şi slăşui echipa lui Chris Taylor.

Top Redactor — Ciprian



Boilling Point: Road to Hell
Esticii sunt plini de surprize! Aşteptăm de câţiva ani să pătrundem în "zona S.T.A.L.K.E.R." şi se pare că la sfârşitul lunii mai vom fierbe într-un alt FPS slav, cu pretenţii de top. Atenţie, s-ar putea să fim martorii unei schimbări de poluri în materie de FPS: East does matter!



Blitzkrieg 2
Cum adevăratul **Blitzkrieg** a fost un real succes în primele săptămâni, nu se putea să nu jucăm o strategie de toată frumuseţea în pixelii RTS-ului **Blitzkrieg**. Să vedem ce tactici şi strategii apropiate de realitate de rezervă continuarea acestui joc.



Codename Panzers: Phase Two
Dacă aţi fost pe fază şi aţi jucat prima parte, atunci cred că aşteptaţi şi voi cu limba scoasă Faza a doua a ultimului mare RTS marca "WWII". Nu-i aşa că cel de-al Doilea Război Mondial este altfel dacă-l joci în **Codename: Panzers?**

Top cititori



Age of Empires III: The Age of Discoveries
Age of Empires 3??? Uaaaa!!!! Şi când? Şi chiar 3D? Şi chiar la fel de pueril şi de relaxant ca Settlers V? Vom vedea!

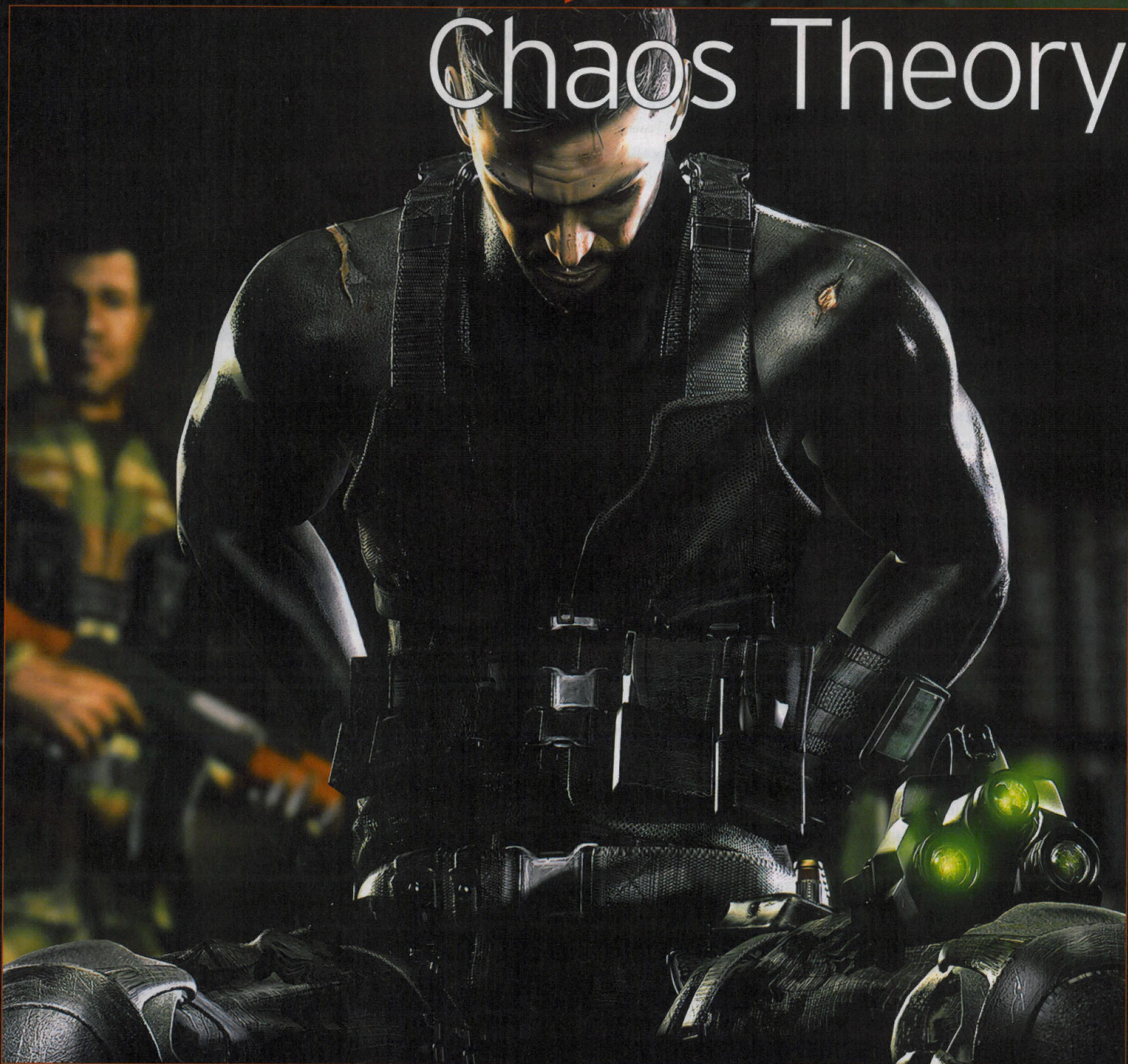


Starcraft Ghost
Fantoma a reînviat în urma ştirilor care relatau încercările de resuscitare a Blizzard prin infuzie de noi designeri. Numai să nu fie fantoma lui Diablo...

Empire Earth II
Marii strategi ai fotoliilor de piele din spatele tastaturilor abia aşteaptă să preia conducerea lumii prin manevre cât mai complicate posibil.



Splinter Cell: Chaos Theory



Infiltrat pe PC-urile noastre acum doi ani, Sam Fisher a devenit în scurt timp unul dintre personajele cele mai carismatice din jocurile video. Pe parcursul a două aventuri, Splinter Cell şi Pandora Tomorrow, individul şi-a forjat o reputaţie de invidiat care a atras după sine un mare număr de fani în întreaga lume. **De la E3 2004, toţi aceşti fani trepidează de nerăbdare numai cu gândul la cea de-a treia parte a seriei. Credeţi că i-a dezamăgit cumva Ubisoft?**

Chiar dacă noutăţile prezentate de Ubisoft ating în special multiplayer-ul, campania singleplayer este, din nou, artileria grea a lui **Splinter Cell**.

Suntem în anul 2008 şi un virus informatic împinge Japonia să încalce unele tratate internaţionale. Simţindu-se în pericol, China şi Coreea de Nord ameninţă direct Coreea de Sud şi Japonia, care decid să facă apel la aliatul său, Statele Unite. Mai carismatic decât acum un an, cu tâmplele încărunţite şi faţa brăzdată de misiuni imposibile, agentul Sam Fisher este reactivat, în scopul menţinerii echilibrului geopolitic fragil al unei lumi care se află în pragul colapsului. Secundat de o mână de specialişti, agentul NSA este trimis mai întâi în Peru pe urmele unui cercetător, dr. Morgenholt, care deţine informaţii ce pot cădea (Doamne fereşte!) în mâinile unor terorişti care se află sub ordinele lui Hugo Lacerda. Nu vă speriaţi: contrar lui **Pandora Tomorrow** şi liderului Suhadi Sadono, intriga nu va mai consta într-o vânătoare de proporţii a ăluia rău. De-a lungul aventurii, Sam se va îmbarca pe un pachebot gigantic, va sparge seifuri într-o bancă din Panama, pentru a ajunge apoi în Asia, dar nu înainte de a da o raită şi prin State (nu, nu la sediul EA), ca să descopere mizerabila organizaţie care ameninţă bunătatea de pace planetară cu oroarea nucleară. Da, suntem într-un **Splinter Cell**, adică, acel joc de infiltrare în care jucătorul, balotat de pe un continent pe altul, se trezeşte prins într-o adevărată pânză de păianjen de intrigi, pentru pura plăcere de a se ascunde în umbră înaintând cu mersul piticului.



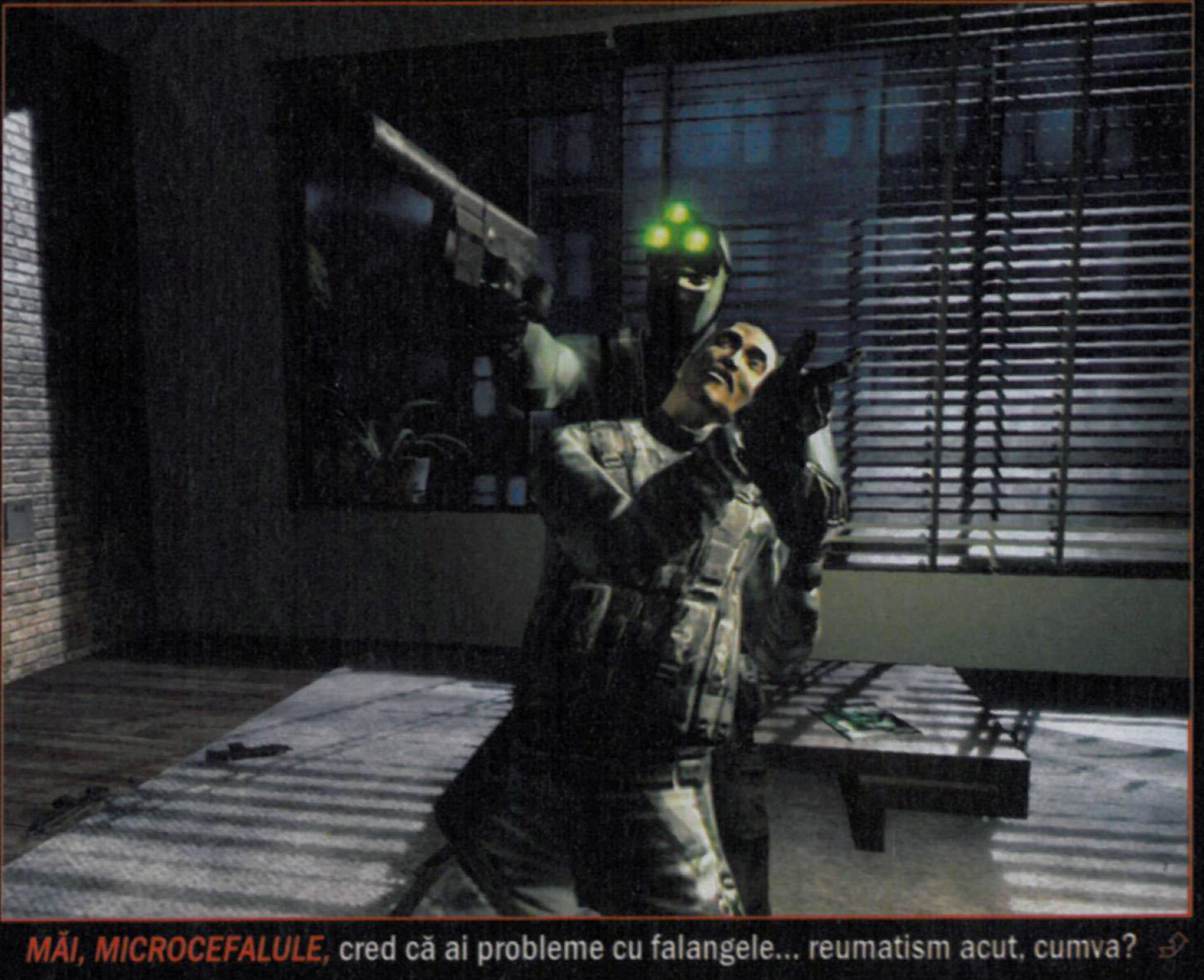
IOANE... IOANE, TU EŞTI? De ce n-ai vrut să vii la "iartă-mă, mă", că am aşteptat o oră să se deschidă uşa aia şi nimic!!!

Teoria haosului? Genială!

Pe PC (am înţeles că şi pe Xbox la fel), realizarea este excelentă. Texturile de pretutindeni explodează de rafinament, cea mai mică stâncă udată de apă este de un realism incredibil, jocurile de umbre şi lumini ating niveluri care depăşesc orice aşteptare. Trebuie să-l vedeţi pe Sam apropiindu-se de o lumânare în nivelul Hokkaido şi suflând cu mâinile pâlnie la gură ca să o stingă, pentru ca, apoi, să pătrundă în încăpere o rază de soare prin storuri... Rămâi fără glas! Paleta de culori bine exploatată, atenţia pentru detalii, efectele apei, totul este realizat ireproşabil. Mai mult, Sam şi celelalte personaje au dobândit numeroase expresii faciale. Să vezi în joc ostatici cu priviri îngrozite are ceva simpatic in sine şi în special dialogurile sunt mult mai variate decât în celelalte episoade. Cu o asemenea sarabandă de artificii tehnice, am crede că frame rate-ul suferă intens. Ei bine, nu, engine-ul ţine pasul (2,5 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9600 Pro), în 1024 cu toate detaliile. Ah, cei care au decartat



OOOOF, DA' NU MAI apare odată Angelina Jolie aia, că deja fac varice de atâta aşteptare!



MĂI, MICROCEFALULE, cred că ai probleme cu falangele... reumatism acut, cumva?

15-20 de bătrâne ca să-şi procure o placă video ultimul răcnet vor fi încântaţi să vadă că jocul exploatează SM Shaders 3.0, pentru efectele de brumă, de exemplu!

Mişcări de... stele verzi!

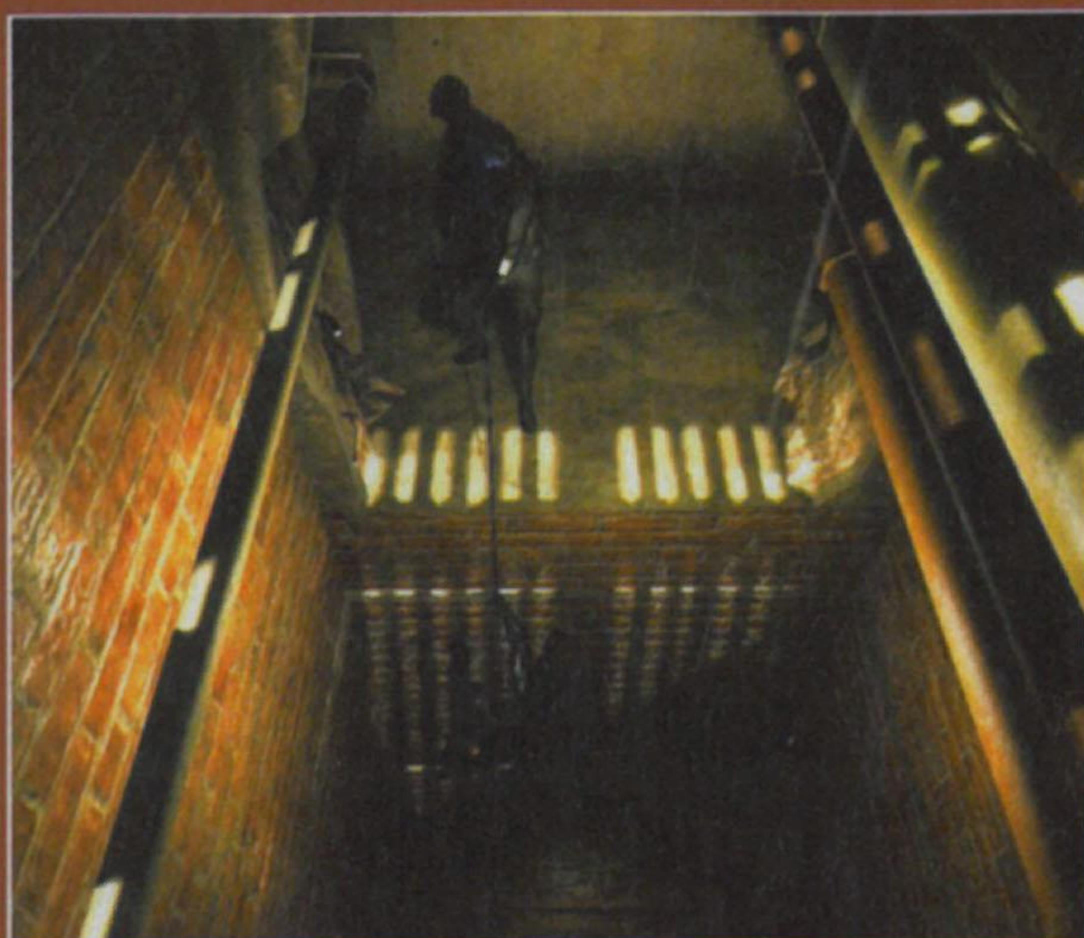
Cum o aventură nouă obligă, agentul Fisher a învăţat câteva trucuri noi în timpul stagiilor de supravieţuire petrecute prin tot soiul de văgăuni. Devenit îndeajuns de puternic şi de violent ca să răpună un taur cu mâinile goale, o simplă lovitură de mână (o karată, à la Becali!) îi este suficientă pentru a elimina gărzile; din câte îmi amintesc, în **Pandora Tomorrow** trebuia să-i loveşti de două-trei ori, cu multă sete, până să cadă. Cei doritori de metode mai tranşante pot scoate una-două cuţitul nou-nouţ şi să taie vreo două-trei carotide sau să ameninţe gărzile care se nimeresc prin preajmă. Fiecare cu metoda lui. Culmea e că Fisher poate flutura perdelele sau pânzele de la intrarea în corturi atunci când se infiltrează, însă utilizarea cuţitului în luptă nu influenţează prea mult jocul, căci nu vezi niciodată urme de sânge pe sol sau pe ţinuta lui Sam. Păcat, este exact genul de detaliu care putea fi integrat mai marcant în gameplay. Paleta mişcărilor lui Fisher a mai câştigat în animaţii suplimentare: faimoasa sugrumare sau proiectarea peste umăr sunt o adevărată odă adusă de producători îmbinării utilului cu plăcutul. Totuşi, nimic nu poate detrona bătrânele tactici care şi-au dovedit calitatea în episoadele precedente.



Armele, gadgeturile şi AI-ul

Apariţia cuţitului face ca neutralizarea adversarului să fie foarte expeditivă. Cei care sunt obişnuiţi să-l manevreze pe Fisher, însă, se vor simţi repede în largul lor şi se vor descurca uşor cu spionul jumate felină, jumate cimpanzeu. Din nou, trebuie să ne încredem în puşca SC-20K şi pistoletul 5-7 SC, destul de modulabile cu diferitele lor tipuri de proiectile. Noul sistem electronic EEV ne permite să piratăm de la distanţă calculatoarele şi să obţinem informaţii despre diferitele locaţii. Este ideal pentru jucătorii care nu sunt adepţii violenţei şi care se vor distra să pătrundă în încăperi fără să fie obligaţi să lichideze personajele existente. Nu voi trece sub tăcere gadgeturile, care îmbogăţesc panoplia şi aşa consistentă a părintelui Sam. Cele clasice apar şi acum, fidelul shocker sau sticky cam-ul, dar o serie de noi scule îşi fac intrarea în scenă. Un lansator de grenade grefat pe puşca de asalt sau un accesoriu de precizie pentru sniper sunt două exemple. Dar cel mai frapant este upgrade-ul făcut OCP-ului, care-şi vede secondary fire transformat în bruiaj electric, utilizabil nu numai la dezactivarea unei camere, ci şi a surselor de lumină. Importanţa „jucăriei" este foarte mare, oferindu-ne chiar posibilitatea de a devia fasciculul de lumină fără să scoatem zgomote infernale. Acest fapt este de apreciat dacă ne gândim la progresele pe care le-a făcut AI-ul. Gărzile sunt mult mai sensibile decât în primele două capitole luate la un loc! Ok, e adevărat că trec pe lângă tine tot la 5 milimetri fără să te miroase, dar o simplă uşă deschisă care trebuie să fie închisă, descoperirea unei lumini stinse care trebuie să fie aprinse, cel mai mic sunet

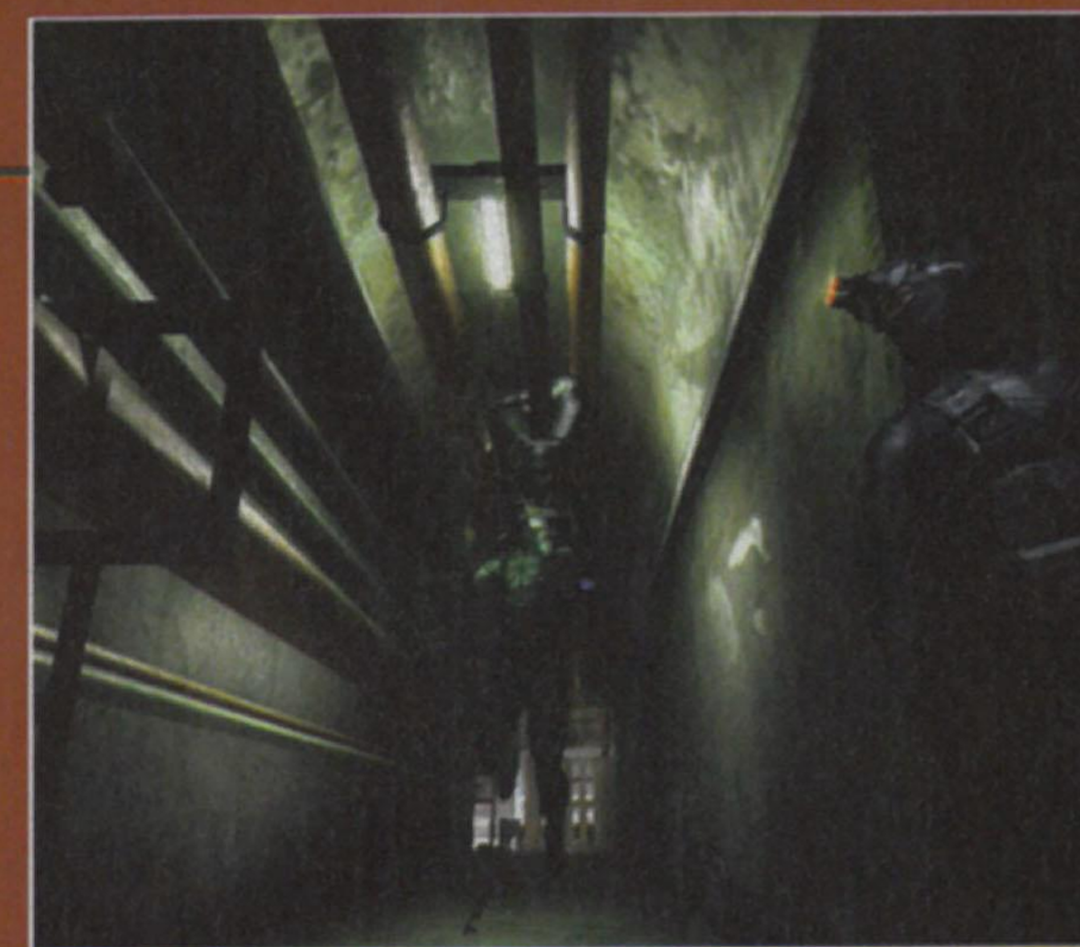
Do you want to join me? - Modul COOP



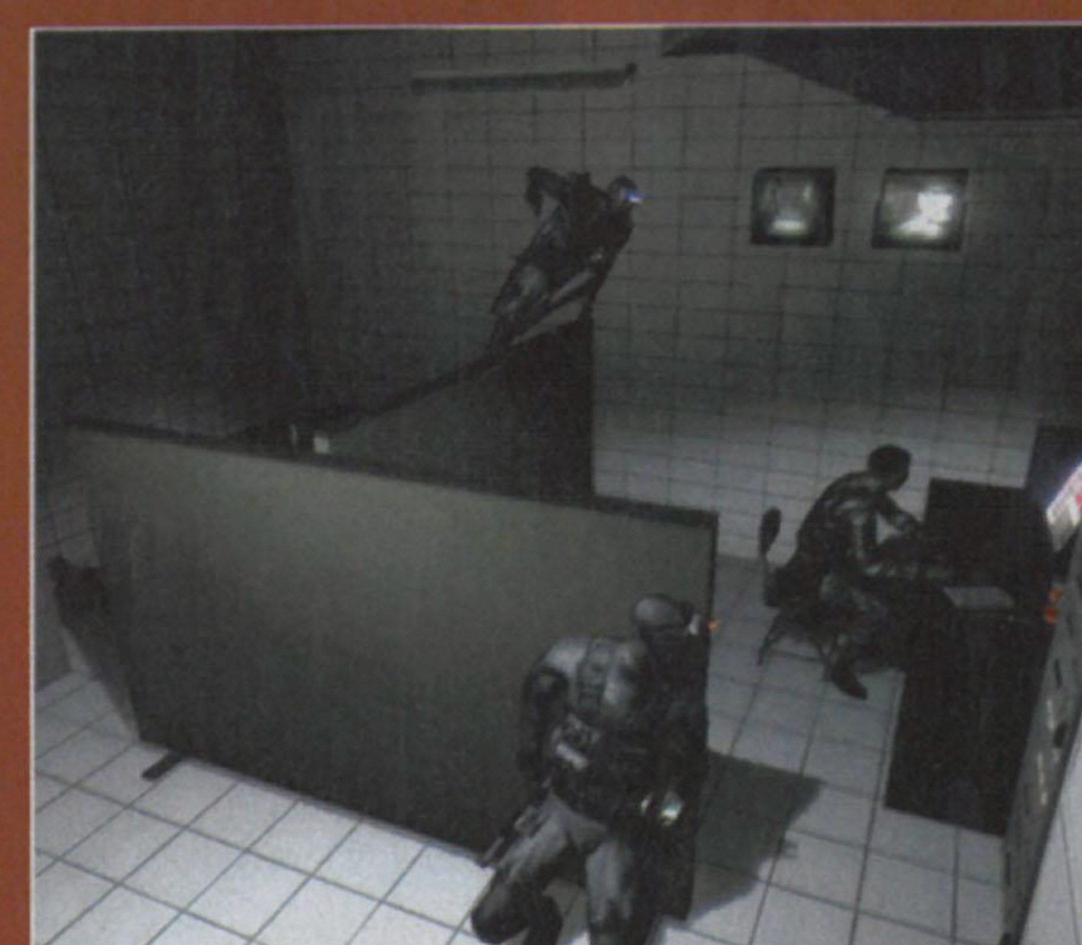
Modul *Coop*, îndelung dezvoltat, are patru misiuni, puţine desigur, dar care sunt destul de lungi şi pot fi abordate în mai multe feluri. Conceptul *coop*-ului este cel de muncă în echipă şi întregul design de nivel a fost gândit în scopul amplificării acestei caracteristici. Munca în echipă se rezumă la a ajunge în locuri inaccesibile de unul singur, depăşi obstacole de netrecut; mă refer în special la posibilitatea de a face o „scară", cu ajutorul căreia să-ţi proiectezi partenerul. Chiar dacă acest mod *coop* este destul de neprietenos cu începătorii, el se dovedeşte repede foarte incitant. Numărul gărzilor obligă la cooperare. Şi atunci când te îndeletniceşti cu crearea de ambuscade, comunicând cu amicul în cască, şi mai trebuie să ieşi tiptil din tufiş, după care să stingi lampa, apoi să te ocupi de gărzi, ei bine, toate acestea te termină psihic. Spionii se vor distra copios cu bruierea camerelor numerice, folosind gadgetul prevăzut pentru aşa ceva. Tot în catalogul ideilor bune, unele uşi cer ca fiecare spion să treacă pe la scanarea retinei



ca să se deschidă. În fine, dacă unul dintre cei doi moare, partenerul său va dispune de 30 de secunde ca să-l resusciteze (de două ori pe

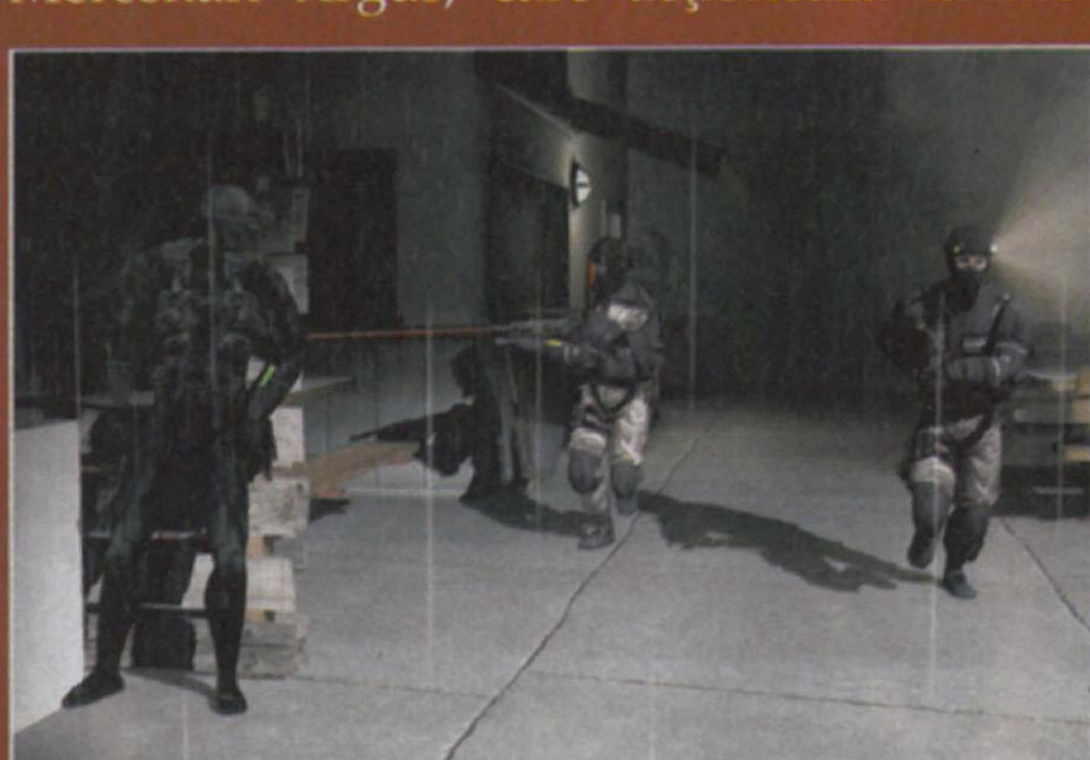


game), după care misiunea va fi anulată. Da, în planului modalităţii *Coop*, **Chaos Theory** este o reuşită de nota 10!



Do you want to log in? - Modul VERSUS

Incredibil de bogat, modul *Versus* în patru jucători (de fapt, adevăratul mod multiplayer al lui **Splinter Cell**, introdus încă din **Pandora Tomorrow**) îşi face simţită prezenţa. Pentru cei care au uitat, acest mod opune doi Mercenari Argus, care acţionează la first



person, şi doi spioni Shadownet, care acţionează la third person, fiecare tabără dispunând de gadgeturi şi mişcări specifice. Apar hărţi nou-nouţe, între care unele inedite (Clubhouse, Aquarius), completate de reeditările celor din **Pandora Tomorrow**. Mercenarii pot conta acum pe trei tipuri de arme (shotgun, assault, mitralieră) şi alege între câteva gadgeturi practice, cum sunt masca de gaze sau rucsacul plin de muniţie, fără să uităm şi noul sistem de detecţie, care ne permite să aruncăm o privire pe camere, cu riscul de a rămâne însă cam mult timp imobili. Spionii Shadownet au un camuflaj termic destul de simpatic şi chiar un detector cardiac care le permite să-i localizeze mai uşor pe mercenari. *Versus* se declină în trei mari moduri de joc, cu modul *Scenario*, de o parte, care combină trei tipuri de misiuni (neutralisation, extraction, bomb plant) de îndeplinit în funcţie de obiectivele primite; celălalt mod nou este *Disk Hunt*. În acest mod, discurile sunt plasate aleator în nivel în funcţie de un anumit număr de poziţii posibile. Shadownet vor trebui să recupereze





un număr definit de discuri ca să câştige, dar dacă eşuează din binecuvântate pricini de genul glonţ între sprâncene, pierd toate discurile pe care le deţin. Va trebui să recuperaţi deci toate discurile cu un singur drum. Ne mai rămâne, în fine, posibilitatea de ne încinge într-un *Deathmatch* bătrânesc care nu este neapărat adaptat acestui gen de multi, în care înfruntările directe sunt rare şi scurte. Nu vreau să fiu greşit înţeles: multiplayer-ul lui **Chaos Theory** nu este **Unreal Tournament** şi, nici pe departe, **Counter-Strike**: distracţia nu este instantanee! Pe scurt, multi-ul din **Chaos Theory** este mult mai bogat şi mai acaparator decât cel din **Pandora Tomorrow**, chiar dacă începătorii riscă să fie înnebuniţi de complexitatea ansamblului.













SCUZELE ÎȚI SUNT acceptate, luzărule! He, he, de când vroiam să mă joc de-a Vader...

straniu, toate acestea vor trezi suspiciunea gărzilor, producându-le o schimbare de atitudine esențială. Dacă, din întâmplare, dau peste un coleg, îl întreabă una-două dacă a văzut ceva suspect, ceea ce înseamnă automat alertarea a doi gardieni. Așa că, prudență, fraților, prudență...

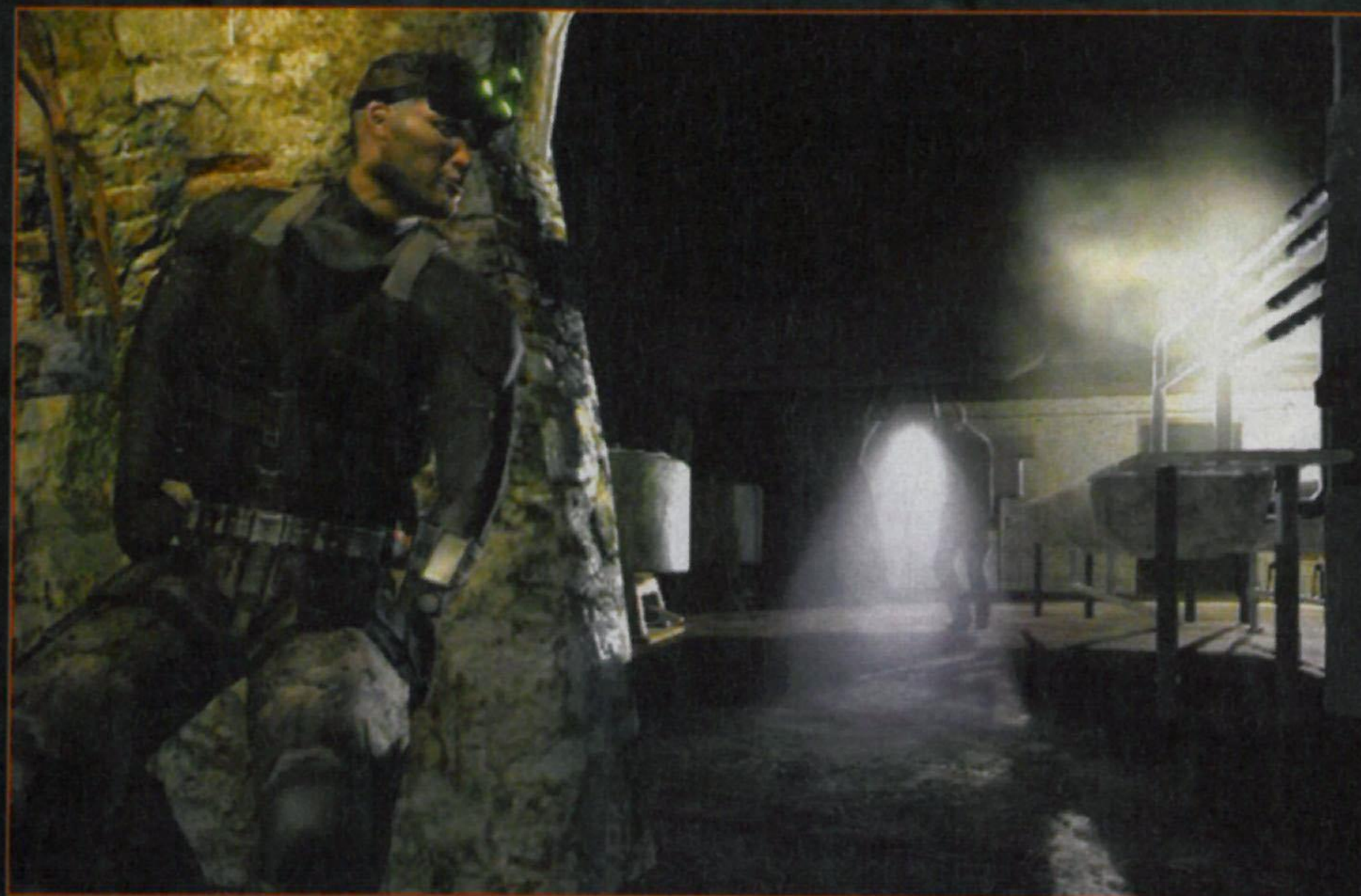
Faină priză, taică Sam!

Gata! S-au spulberat primele îndoieli. **Chaos Theory** nu este un simplu add-on, un fel de **Pandora Tomorrow**. Nu, aici se simte că s-a pus osul. Au fost aduse numeroase corecții care să facă jocul mai plăcut de jucat...

Durata de viață, îndeosebi pe gradul de dificultate Normal, se învârte undeva în jurul a 10 ore pentru misiunile singleplayer, fără să fii însă niciodată frustrat și să revii constant la save-ul anterior din cauza unei amărâte de alarme declanșate stupid. La urma urmei, nimeni nu-ți pune cuțitul în ceafă obligându-te să salvezi la fiecare 10 metri. În plus, noul tablou cu rezultate de la finele misiunii nu va da 100% decât jucătorilor suficient de vicleni ca să îndeplinească perfect toate obiectivele. Este foarte greu să atingi scorul perfect la fiecare misiune, însă terminarea campaniei singleplayer va fi floare la ureche pentru veteranii capitolelor precedente. Libertatea de acțiune mai mare și metodele diferite de rezolvare a fiecărei probleme au făcut jocul mai ușor; pe când **Splinter Cell** și **Pandora Tomorrow** nu-ți lăsau loc de greșeli, **Chaos Theory** este mai îngăduitor: mai mult, poți improviza chiar.

În fine, apare și modalitatea Assault, în ciuda faptului că unii jucători ar putea comenta că





56, 81, 99... cine nu-i gata, îl iau cu lopata!



HAI, CHELIUȚĂ mai odihnește-te puțin, că azi ai avut o zi plină de stres.

adăugarea quick save-ului permite experimentarea altor tipuri de abordare decât tradiționala tactică a glonțului înfipt în cap. Mă rog...

Studioul din Montreal a făcut tot posibilul să ne ofere altceva decât o succesiune de culoare cu soluții la cheie. La început, suntem tentați să credem că path-urile alternative se rezumă la una sau două conducte de aerisire, dar, dacă reîncepem stagiile, varietatea acestora este tot mai evidentă. Decât să încerci să treci în forță sau urmând drumul cel mai evident, te poți amuza să-i flanchezi pe adversari fără ca aceștia să te observe. De fapt, cam asta este tărășenia cu **Chaos Theory**: infiltrare cum scrie la carte, cu mult mai puține constrângeri ca în trecut. De exemplu, acum putem să piratăm închizătorile electronice printr-un mic joc de observație și să deschidem ușa fără să fi pus mâna pe cod înainte. Chiar și când închizătoarea nu reprezintă o problemă, avem mai multe opțiuni: putem da buzna în încăpere (că mascați suntem, oricum) sau putem deschide discret ușa ca să nu fim auziți. Dacă, însă, alegi să intri în forță și nu ești pe fază să-ți activezi salvarea mai veche în caz de eșec, ai toate șansele să riști declanșarea alarmei sau să fii reperat din cauza zgomotului, ceea ce înseamnă un nou aspect al gameplay-ului, materializat într-o clepsidră situată chiar deasupra indicelui de stealth. Orice ar fi, sistemul de alerte din **Pandora** a fost îmbunătățit, tocmai ca să se evite anularea misiunii după trei avertismente, spre marea ușurare a lui Sam și a multora dintre noi. De altfel, împărțirea misiunilor în mai multe tipuri de obiective, principale, secundare și speciale,





ÎNCĂ O MIŞCARE de încheietură şi facem un chef monstru cu lichidele din ABC-ul ăsta!

OPINIE



ERDEI JACINT

Legenda regelui pescar se întoarce

Sam de data asta nu mai trebuie să prindă peştii cu mâna goală, producătorii i-au făcut cadou şi un cuţit de vânătoare. Lăsând gluma la o parte, Chaos Teory este o surpriză destul de plăcută şi o evoluţie incontestabilă faţă de cel de-al doilea episod. Cei de la Ubisoft să dezvolte personalitatea domnului Fisher, transformându-l dintr-un simplu soldat în eroul naţiunii? De ce nu? În zilele noastre este o nevoie acută de eroi. Nivelul de greutate nu este prea ridicat, şi nici durata jocului nu este prea lungă. Este interesantă însă opţiunea de abordare a unei misiuni: assault sau stealth. Eu prefer stealth-ul, dar m-am distrat bine şi în timpul abordărilor mai directe. Grafica este şi acum pe măsura aşteptărilor, nimic important de reproşat producătorilor din acest punct de vedere. Povestea este fără cap şi fără coadă, de parcă Tom Clancy nici n-ar fi avut de-a face cu ea. Per ansamblu pot să zic că mi-a plăcut Chaos Teory, cel mai reuşit după primul – părerea mea, efectiv părerea mea.

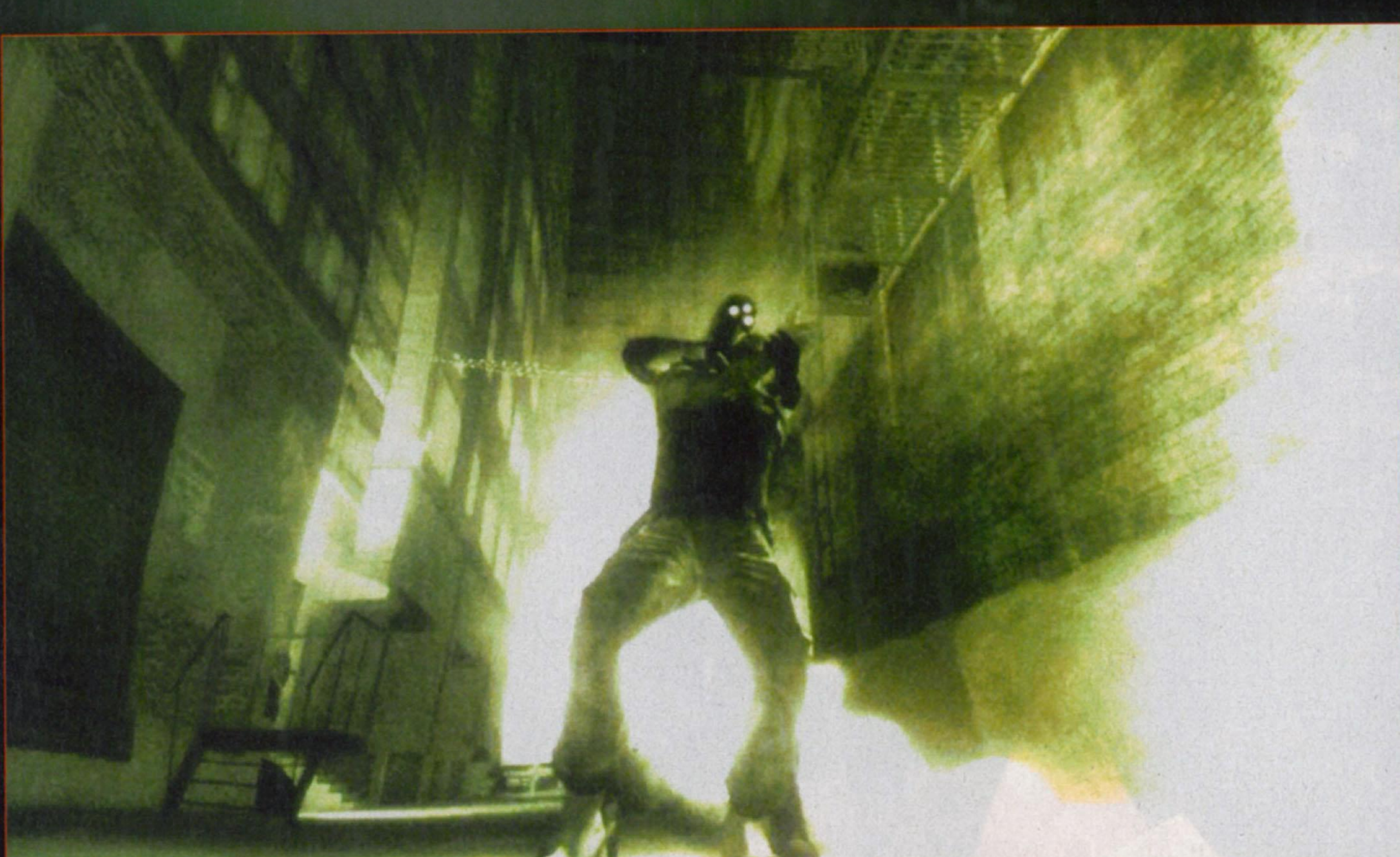
permite abordarea fiecărui nivel în moduri diferite. Dacă îndeplinirea primelor dintre acestea este obligatorie pentru a încheia misiunea, vom putea alege să scotocim sau nu nivelul ca să îndeplinim toate obiectivele anexe, care pot însemna piratarea de calculatoare ca să trimitem e-mailuri false sau scanarea cutiilor. În fine, înainte de începerea fiecărei misiuni putem alege între trei recomandări de echipament, să jucăm stealth sau să privilegiem assault-ul viril, cu muniţiile la full. Pe scurt, Ubisoft a evitat cu îndeajuns succes capcana linearităţii, îngrozitor de frustrante în aproape toate jocurile de factură action actuale. O adevărată eliberare. Asta nu înseamnă că jocul nu mai păstrează nici urmă de linearitate. În ciuda prezenţei path-urilor alternative, pentru a se da iluzia libertăţii, progresia generală se face tot treaptă cu treaptă. Pentru a marca mai bine separarea a două zone, apare întotdeauna o încăpere cu ceva încuietoare care trebuie desfăcută, o coardă pe care să aluneci, un depozit de focoase nucleare în care trebuie să pătrunzi. Dar eforturile făcute pentru ruperea linearităţii obiectivelor merită toate laudele. De multe ori se poate întâmpla să te trezeşti că te-ai pierdut pe drum şi că nu dai nicicum de calculatorul ăla nenorocit pe care trebuie să-l piratezi. Din fericire, o hartă 3D (slăbuţ făcută, dar existentă!) îţi stă la dispoziţie şi îţi semnalează obiectivul cu roşu, pentru jucătorii prea grăbiţi şi pierduţi.

Haotic, al vostru Sam?

Ok, numeroase uşi vor rămâne închise pentru totdeauna şi secvenţele jocului se bazează în esenţă pe scripturi, dar putem acum întrevedea diferite soluţii ca să trecem de un obstacol şi asta este foarte important. Cocteilul acţiune / infiltrare este foarte gustos şi Sam Fisher a mai câştigat parcă în carismă, mi se pare mie sau începe să aducă cu Sean Connery tot mai mult? Coloana sonoră a jocului este una destul de convingătoare, cu zgomote de fundal foarte reuşite, însă cu nişte muzici care mi se pare că marchează prea puternic momentele de tensiune... eh, de gustibus. Cred că singurul mare defect al campaniei singleplayer este, de fapt, scurtimea acesteia!

La ora actuală, în materie de infiltrare nu cred să existe ceva mai bun decât gameplay-ul lui **Splinter Cell: Chaos Theory**. Dacă jocul lui Ubisoft este lipsit de condimente în scenariul său, realizarea sublimă compensează această lacună. Nivelurile variate, progresia fluidă, cele două multi-uri de calitate, *Versus* şi *Coop*, cu greu aş vedea ceva care să vă împiedice să îmbrăcaţi din nou combinezonul agentului Sam Fisher.

NICOALE YOGA
cipri@pcgames.ro



Punctaj
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

PRODUCĂTOR	Ubisoft Montreal
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

+ superb şi detaliat
+ libertate de acţiune
+ multiplayer foarte bun

− obiective cam obscure
− scenarizare searbădă

Grafică	94%
Sunet	87%
Gameplay	92%
Atmosferă	90%
Multiplayer	92%

91%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,4 GHz	CPU	- 2.4 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SPLINTER CELL

Brothers in Arms: Road to Hill 30

SGT. MATT BAKER
KILLED IN ACTION
Born: Feb. 22, 1921
Died: June 7, 1944

Ştiţi voi cum se spune: războiul nu ia niciodată victime inocente. Pentru a ieşi basma curată dintr-o astfel de încurcătură, ai nevoie de un grup de camarazi de elită, cu care să treci prin foc şi sabie şi cu care să rezolvi cele mai dificile probleme... Ei bine, aşa ar fi normal. **Dar după ce am jucat Brothers in Arms, am ajuns să respect proverbul "keep your friends close, and your enemies even closer"**

Revoluţie? Da' de unde!

Îmi amintesc cu jale de primele comunicate de presă ce au invadat piaţa, atunci când a fost anunţat **Brothers in Arms**. Gearbox se lăuda de-ţi era mai mare dragul cu unul dintre cele mai realiste jocuri ale anului 2005. Ba nu, mai rău, cu cel mai realist shooter WW2 al anului 2005. Evident, încrederea pe care o am eu în aceste comunicate de presă seamănă îngrozitor cu cea în candidaţii la preşedinţie în timpul campaniei electorale, drept pentru care am zâmbit meticulos şi am repetat fraza care deja mi s-a întipărit în instinct: "aştept să apară, il joc, şi doar după aceea îmi dau cu părerea". Ei bine... l-am jucat. Lăudabilă iniţiativa, Gearbox a încercat, într-adevăr, să nu mai ofere un titlu unde măcelărirea haotică a adversarilor este ceva clasic, ci a dorit să se axeze mai mult pe componentele tactice ale unui squad de infanterie. Fiecare situaţie trebuie iniţial analizată cu grijă, trebuiesc stabilite priorităţile, după care, în funcţie de aranjamentul strategic luat, se porneşte la luptă. Cu siguranţă, nu sunt un expert militar, însă am descoperit că una dintre cele mai importante soluţii în situaţiile criză este retragerea – da, acum vorbeşte românul din mine – dacă vrei să reuşeşti să îndeplineşti toate obiectivele şi să rămâi cu chiloţii pe tine, trebuie de foarte multe ori să te retragi în safe spot-uri pentru a-ţi regândi strategia. Ideea e că jocul încearcă să ofere acel feeling de squad leader, în care tu eşti cel care



trebuie să ia decizii bune pe câmpul de luptă, în cel mai scurt timp posibil. Gearbox a încercat să revoluţioneze acest gen de jocuri, iar intenţia este lăudabilă, ţinând cont de faptul că, de la **MOH:AA** încoace, prea puţine titluri au reuşit să se facă cunoscute drept shootere tactice bune. Însă, aici se opreşte totul.

Ideea. Dacă felicit Gearbox pentru idee, nu pot spune acelaşi lucru despre punerea în practică. Înţeleg, e foarte greu să te ridici la nişte standarde catastrofal de înalte, însă unii… just don't have what it takes. **Brothers in Arms** a fost promovat greşit încă din start, cu acele siropoase advertising-uri de genul "realism şi inovaţie", "AI senzaţional", "am cooptat marmotele Milka să lucreze pentru noi". Nu aşa se face. În general, advertising-ul stabileşte un anumit prag al aşteptărilor, de la care, în cel mai bun caz, nu se coboară deloc. Însă, este binecunoscut faptul că, în ultimul timp, fiecare producător se laudă cu ce poate el mai mult, pentru a atrage atenţia asupra sa, pentru a avea parte de puţină publicitate şi, de ce nu, pentru a-şi vinde jocul în cât mai multe exemplare. **Brothers in Arms** poate fi felicitat pentru faptul că încearcă să rupă nişte vechi bariere în producţiile de gen, însă problema sa e că… nu reuşeşte. Hai să luăm problemele pe rând…

"Realism şi autenticitate"

Abilitatea ta de squad leader este promovată mai ales prin intermediul unei interfeţe intuitive, care îţi permite să foloseşti o grămadă de comenzi pentru a-ţi direcţiona soldăţeii pe câmpul de luptă – o interfaţă destul de bine realizată şi, mai ales, bine implementată. Ţinând cont de micul tutorial de la începutul jocului, comenzile sunt foarte uşor de însuşit şi, mai ales, foarte uşor de folosit. Iată o bilă albă. Pe lângă toate acestea, o serie de elemente in-game retează total avântul jucătorilor de gen Rambo, care se cred capabili să măcelărească singuri-singurei zeci de batalioane de nazişti supăraţi – cum ar fi dificultatea ridicată la capitolul aiming (prin intermediul opţiunii de disable a crosshair-











ACEASTA ESTE TRUPA DE ȘOC ce îți va scoate peri albi pe parcursul misiunilor.

OPINIE

O ambuscadă, un boschet, ceva, cumva?



CIPRIAN COROIANU

Brothers In Arms regurgitează de părți și de intenții bune. Până la urmă, mi s-a părut un joculeț simpatic, care reușește să adune fără prea mari complexe numeroase idei luate din stânga sau din dreapta. Avem un sistem de comenzi intuitiv, o atmosferă de război „plăcută" și o rejucabilitate cam scăzută, din păcate. La scenariu se vede că s-a pus osul; păcat, însă, de cele câteva defecte - evitabile (punctele roșii care ne indică adversarii, AI-ul uneori cretin, sistemul de țintă imprecis, ordinele pe care le dai sunt limitate etc.), care coboară jocul pe trepte inferioare. În fața unui **Call of Duty** sau **Full Spectrum Warriors** (ca să nu mai amintesc de **Medal of Honor!**), **Brothers In Arms** nu este killer-ul pe care îl așteptam.

ului) sau faptul că funcția de zoom vine cu o vibrație constantă și încorporată a armei, lucru ce va face mult mai dificilă nimerirea inamicilor la distanță. Trei la zece mii. Mai ales dacă nemții își găsesc un adăpost foarte bun în spatele unor cutii sau al unor saci cu nisip, șansele tale de a duce misiunea la bun sfârșit "solo" mode se reduc substanțial. Evident, pentru jucătorii mai puțin experimentați. **Brothers in Arms** s-a dorit de la început un joc în care să te bazezi în mod constant pe colegii de echipă, prin intermediul unor tactici generale, cum ar fi flancarea adversarului sau focul constant asupra acestuia pentru a-l împiedica să iasă de la "cutiuță". Jocul include până și o opțiune de tactical view, prin intermediul căreia poți analiza cu grijă battleground-ul înainte de a purcede la atac cu numele zeului Bahus pe buze. De aici, deja, acel realism nemaivăzut începe, frumușel, să se facă mititel și pricăjit. Vedeți voi, copii, joculețul asta (contrar unor opinii exagerate) este departe de a fi perfect. Mai mult, uneori aveam chiar senzația că este departe de a fi un joc bun. Chiar dacă, repet, producătorii au avut lăudabila și foarte interesanta inițiativă de a introduce tot felul de inovații, câteva (a se citi multe) aspecte ale jocului îți taie complet pofta (de joc, de viață, de bere...). Unul dintre aceste aspecte este designul nivelurilor, care se dovedește a fi unul foarte restrictiv. Mai ales ținând cont de faptul că jocul binevoiește a ne etala una bucată de engine de **Unreal 2**, cu toate uaaa-urile aferente, producătorii dau din nou dovadă că suferă de românescul sindrom "lene" și se mulțumesc a crea niște niveluri



DOMNU' DETECTIV PARTICULAR a zis că aici stă nenea care se dă la soră-mea...



POȚI TU, FRATE, SĂ STAI ASCUNS după tanc cât vrei, azi nu te las să mergi la crâșmă!

Tabel comparativ

MoH:AA

Un joc care a făcut o grămadă de vâlvă la vremea apariţiei sale, Medal of Honor se mai joacă şi acum cu înverşunare pe coclaurile cibernetice ale internetului. Faptul că se mai află încă "în viaţă" se datorează, în mare



parte, unui gameplay reuşit şi bine pus la punct, un realism feroce şi un AI care, într-adevăr, te făcea să te simţi pe câmpul de luptă.

Call of Duty

Când Call of Duty este jucat pentru prima dată, impresionează printr-o doză ridicată de adrenalină, o prezentare cât se poate de autentică, precum şi nişte niveluri foarte bine gândite. Multiplayerul fascinează printr-o



combinaţie realistă de acţiune în cel mai pur stil războinic şi tactică militară, fiind unul dintre motivele pentru care subsemnatul îşi pierde nopţile prin cluburile de net.

Full Spectrum Warrior

Acest joc a pornit iniţial ca un proiect de simulare pentru trupele militare, dispunând



de un engine foarte bun şi foarte customizabil, însă producătorii au decis să îl transforme într-un titlu de squad-tactics moderne. Designul inovator şi controlul extrem de comod l-au făcut o combinaţie interesantă de FPS şi tactică.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Tentativa celor de la Gearbox de a crea un shooter militar realist pare că a eşuat. După



toate promisiunile producătorilor, am primit un produs retail nefinisat, care dispune de un engine bun, însă nefolosit la maxim, de un AI discutabil şi de nişte inamici în faţa cărora şi un imbecil ar câştiga războiul.

lineare, în care trebuie, de cele mai mult ori, să mergi pe cărare şi să împuşti nemţi. Mai mult, Gearbox se lăuda că vor recrea, cu o acurateţe demnă de un AdnD rogue cu dexterity 25+, o grămadă de peisaje din perioada celui de-al Doilea Război Mondial. Autenticitate, îi ziceau ei. Ei bine, pe lângă monotonele peisaje à la **Far Cry**, cu multă iarbă, crengi, vaci moarte, cai linşaţi şi căsuţe dărăpănate (în care, evident, nu putem intra decât dacă pe acolo trebuie să trecem), nu am descoperit nici un element care să le susţină afirmaţia. Peisajele tind să devină plictisitoare undeva pe la jumătatea primei misiuni, iar lipsa unei diversităţi în structura design-ului face ca jocul să îşi piardă din start rejucabilitatea. Apoi, mai avem şi problema AI-ului. Jur pe ce am mai sfânt, dacă voi participa vreodată la vreun război şi voi avea nişte camarazi la fel de imbecili ca cei din **Brothers in Arms**, îi voi împuşca eu cu mâna mea, pentru a nu-i lăsa să îşi facă singuri rău. Scripturile se văd de la o poştă, mai ales că multe dintre ele au probleme, iar colegii mei de breaslă (mama lor astăzi şi mâine), catadicsesc uneori să se facă că plouă şi să refuze ordinele mele pe motiv că "I can't shoot there sir", chiar dacă se află faţă în faţă cu inamicul. Plus că băieţii mai au şi prostul obicei de a se rătăci prin pădure exact când ţi-e lumea mai dragă şi când chiar ai neapărată nevoie de ei... ce mai, a man's best friend is an american soldier.

Ia medalia, neamule!!!

Un lucru deosebit de frustrant (comparativ tot cu realismul) este decernarea medaliilor. Am considerat de cuviinţă să îi dedic un paragraf aparte, după ce am văzut cum a aruncat Cipri cu tastatura după ce a primit-o pe a doua (mai exact după ce a terminat a doua misiune). Pe bună dreptate. Mai ţineţi minte în **MOH:AA**, cât trebuia să te chinui pentru a fi onorat cu prezenţa unei nenorocite de medalii? Cât chin, câtă sudoare şi câte clicuri de mouse? Ei bine, **BiA** nu reuşeşte nici pe departe să producă acelaşi feeling de război sau acea infuzie de realism din **MOH:AA**, sau acel flux constant de adrenalină din **Call of Duty**. Chiar dacă nu este corect să fac o comparaţie între aceste trei jocuri (mai ales datorită target-ului pe care îl are fiecare), în ceea ce priveşte shootere WWII, **Brothers in Arms** şi tăticii săi de la Gearbox mai au multe de învăţat. Kitsch-ul este omniprezent, chiar mai rău, e un kitsch clasic american, cu nişte dialoguri absolut decupate din filmele de la Hollywood, cu un personaj principal care "never wanted to be a squad leader", cu nişte camarazi care nu ştiu o boabă franceză (nici nu e de mirare) şi cu eternul personaj negativ conturat în jurul armatei naziste, personaj fără cap, fără coadă şi uşor de omorât. Dacă mai era şi un negru în party care să se sacrifice undeva pe parcursul jocului, ar fi fost prea de tot...

PAUL OF RADIANCE
paul@pcgames.ro

Punctaj
BROTHERS IN ARMS

PRODUCĂTOR	Gearbox Software
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 17 ani

PRO & CONTRA

+ iniţiativă lăudabilă
+ engine bun
- realizare deplorabilă
- "realism şi autenticitate"? Come on!

Grafică	81%
Sunet	77%
Gameplay	79%
Atmosferă	76%
Multiplayer	80%

79%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	1 GHz	CPU	2,5 GHz
Video	64 MB	Video	128 MB
RAM	512 MB	RAM	1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MOH:AA
CALL OF DUTY



Doom 3: Resurrection of Evil

Personal, nu am fost cel mai încântat om de pe pământ atunci când Doom 3 a apărut, în măreaţa-i glorie, pe rafturile magazinelor. **Mă aşteptam la mai mult decât un remake, mă aşteptam la o revoluţie a genului, însă nu mi-a fost dat decât un joc bun, cu o grafică excelentă (umbrită, puţin, de întunericul omniprezent) şi cu o atmosferă nerecomandată cardiacilor.** Atât.



Primul bebe demonic

La opt luni de la apariţia jocului, însă, id Software nu se lasă pe tânjală şi lansează un prim add-on pentru a potoli cât de cât foamea aproape românească a fanilor. **Resurrection of Evil** se desfăşoară la aproximativ doi ani de la evenimentele lugubre (şi de la iminenta catastrofă) petrecute în **Doom 3**, având în prin plan aceeaşi companie nesătulă de dolărei, Union Aerospace Corporation, care doreşte neapărat să îşi continue cercetările pe Marte, în căutarea unor artefacte de factură extraterestră. În timpul unei misiuni de rutină, personajul principal (un cu totul alt marine, ceva mai supărat şi mai "american" după moacă) descoperă un artefact ancestral, a cărui manipulare duce la redeschiderea portalului spre Iad – cu aferenta moarte a aproape tuturor celor din bază. Astfel, armatele demonice, conduse de doctorul Betruger (care joacă în



AU PORNIT REFLECTOARELE? **Cum îmi stă părul?**



STAI AŞA SĂ TE **mângâie tata cu feonul pe spate...**

add-on interesantul rol de limbă a unui demon), revin pe Marte, creând haos pentru nefericiţii inhabitanţi ai planetei, şi fericire pentru jucătorii dornici de ceva acţiune nouă în stilul **Doom**. Cu ajutorul unei tanti doctoriţe plină de pistrui (care joacă, practic, aceaşi rol cu Sarge, comunicând cu tine prin radio şi dându-ţi detalii importante despre evoluţia misiunilor), marinelul nostru trebuie să liniştească animăluţele luciferice şi să ajungă în iad, pentru a distruge artefactul.

Cu capul de pereţi

Fiind, totuşi, doar un add-on, **Ressurection of Evil** joacă aceleaşi cărţi ca şi predecesorul său. Peisajele sunt extrem de întunecate, obligându-te să foloseşti mai mereu lanterna din dotare (aici, la fel ca în **Doom 3**, producătorii nu au fost în stare să lipească dracului lanterna asta de o armă, deoarece devine frustrant în unele momente să tot apeşi pe tastatură ca un dement pentru a schimba între arme şi lanternă, pentru a dezveli cele mai negre colţişoare. Stilul de joc este unul clasic, în sensul că intrăm într-o anumită zonă, omorâm toţi monştrii şi căutăm un anume obiect cheie pentru a trece la zona următoare. În ceea ce priveşte povestea, nu va mai fi nevoie să petrecem o grămadă de timp scotocind e-mailurile şi log-urile audio pentru hint-uri, totul este cât se poate de straightforward – apropiindu-se puţintel de acel feeling pe care îl avea seria originală **Doom**. Una dintre problemele pe care producătorii au încercat să le rectifice în acest add-on (sau măcar să le îmbunătăţească), este monotonia mediului înconjurător – prin introducerea unei game mai variate de environments. Astfel, primele misiuni se desfăşoară într-un sit arheologic (asemănător cu cel de la sfârşitul lui **Doom 3**), fapt ce adaugă puţină diversitate acţiunii. Chiar dacă majoritatea timpului îl vom petrece în interiorul bazei, putem observa încă de la început că s-a renunţat la acele coridoare industriale identice, care puteau, la un moment dat chiar să îţi taie pofta de joc şi s-a optat pentru o retuşare destul de vizibilă a conceptului grafic. Sfârşitul jocului ni-l vom petrece din nou în Iad, cu toate că nu mai avem parte de acele valuri nebune de inamici, nici de o provocare teribilă în ceea ce priveşte boss-ul de final. Oricum, per ansamblu, acţiunea jocului este una solidă şi bine echilibrată, atât cât să nu pară defel învechită.

Avem arme. Cum procedăm?

O foarte mare parte din "hazul" acestui add-on îl constituie armamentul din dotare şi, implicit, noile adiţii. După vreo două ore de joc, descoperim una bucată double-barreled shotgun, armă ce poate fi încărcată doar cu două gloanţe, însă care poate omorî aproape orice dintr-un singur foc, dacă precizia şi dexteritatea te ajută. Se pare că **Half Life 2** a fost







EXPUNEREA LA PROPRIU a expresiei: "Capul la cutie"...

CUȚU, CUȚU, hai la tata! Tocmai ți-am pregătit beafsteak-ul în sânge!

o inspirație pentru mulți, deoarece, iată, ne întâlnim în acest add-on și cu o copie aproape fidelă a graviy gun-ului, cu toate că grabber-ul din **RoE** este ceva mai mult orientat spre partea de combat, putând fi folosit pentru a prinde proiectilele inamice, pentru a muta diverse obiecte și, evident, pentru folosirea acestor obiecte pe post de muniție. Arsenalul nu ar putea fi complet fără chiar artefactul descoperit la începutul jocului. Pe parcursul misiunilor, această dulce inimioară joacă rolul unui booster și, cu timpul, va câștiga noi și noi puteri. Inițial, artefactul poate să încetinească timpul (un bullet time effect, dacă vreți), ceea ce îți dă un enorm avantaj asupra inamicilor. Ceva mai încolo, inimioara va absorbi diverse puteri demonice și va căpăta abilitatea berserk, permițându-ți să omori cam orice cu o singură lovitură, iar, pe final, devenim invincibili odată cu invocarea artefactului, transformându-ne în adevărate mașini de ucis. Folosirea acestor abilități este imperios necesară în foarte multe situații, mai ales datorită faptului că add-on-ul pune la bătaie mai mulți monștri decât jocul original, fapt pentru care ajungem să ne bazăm pe puterile artefactului la fel de mult ca pe arsenalul propriu-zis.

The End?

Resurrection of Evil este exact ceea ce trebuie să fie – și anume, doar un add-on. Nu este excesiv de lung (jucătorilor dedicați nu le vor trebui mai mult de zece ore pentru a-l termina), însă noile găselnițe ale producătorilor, de la noile arme la variația peisajelor, îi asigură un succes, mai ales printre fanii seriei. Multiplayer-ul se îmbogățește și el cu un mod *Capture The Flag*, creat chiar de către ThreeWave (și acum aștept rotițele culturii voastre gameristice să își reamintească cine au fost aceștia), iar sunetul este asigurat de o trupă de actori destul de buni. Ca de obicei, nu pot să nu remarc grija producătorilor la impactul audiovizual – impact ce asigură, practic, 90% din succesul jocului. În plus, acțiunea este piperată uneori cu o serie de mici puzzle-uri à la arcade, iar boss-ii ce-și fac sporadic apariția îmi aduc aminte de **Painkiller** (și asta nu din cauza dimensiunilor colosale, ci din cauza faptului că, pentru fiecare dintre ei, există o anumită combinație de arme pentru a le veni de hac). Ce mai, este un add-on complet. Enjoy.

PAUL OF RADIANCE
paul@pcgames.ro



Punctaj
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

PRODUCĂTOR	id Software/Nerve Software
PUBLISHER	Activision
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca 25 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
+ diversitatea peisajelor	– cam scurt
+ arme noi excelente	– mici probleme cu AI-ul
	– lipsa rejucabilității

Grafică	95%
Sunet	94%
Gameplay	87%
Atmosferă	90%
Multiplayer	79%

89%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	1,5 GHz	CPU	2,5 GHz
Video	32 MB	Video	128 MB
RAM	384 MB	RAM	1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DOOM, DOOM ȘI IARĂȘI DOOM! TRA LA LA!





Constantine

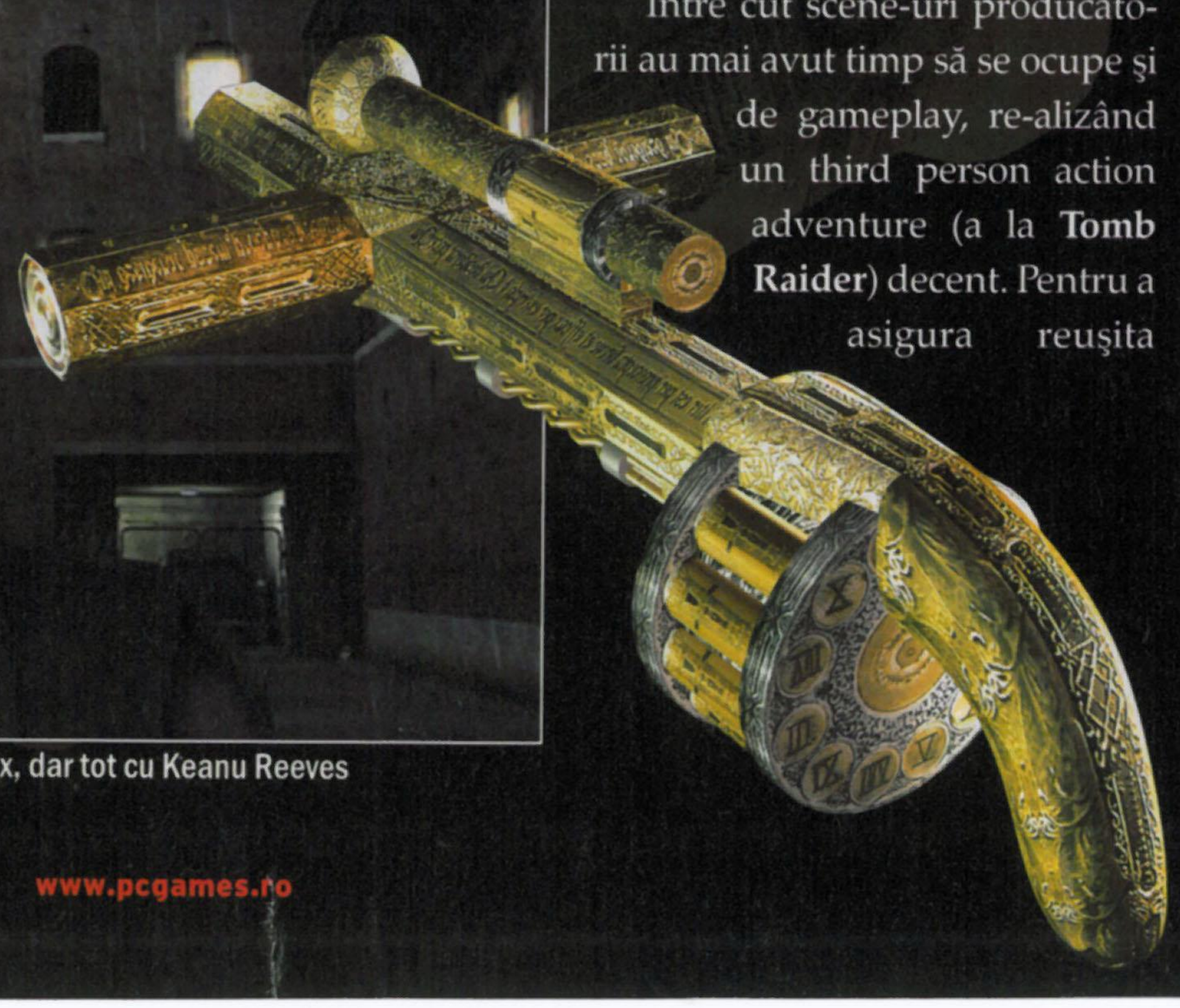
Chiştoace de ţigări aruncate neglijent şi urlete furioase de demoni trimişi înapoi în Iad... Cam atât rămâne în urma omului care încearcă cu orice preţ să-şi răscumpere păcatele şi să facă rost de un bilet pentru heaven express.

Între două tuse provocate de cancer şi o exorcizare, acest magician modern al clasei muncitoare mai are timp şi de o disperată încercare de a salva lumea din ghearele odraslelor care locuiesc plăcutele şi romanticele colţişoare ale Iadului. Constantine, John Constantine, eroul celor de la DC Comics, îşi aştepta cuminte marele debut încă de anul trecut când Warner Bros. a anunţat ecranizarea seriei de benzi desenate. Odată cu apariţia filmului şi-a făcut debutul şi jocul care, deşi nu urmăreşte îndeaproape firul epic al lungmetrajului, se bazează totuşi pe acesta.

Totul începe cu un cut-scene frumuşel preluat din film, dar care nu se leagă nicicum de restul jocului – doar cei care au văzut şi filmul îşi vor da seama de rolul scenei. Urmează multe alte cut-scene-uri, producătorii nefiind deloc zgârciţi cu ele – şi totuşi povestea nu se încheagă, nu se leagă. Chiar dacă eşti un fan înfocat al benzilor desenate Hellblazer, nu vei înţelege prea mult din poveste şi vei observa lipsa coerenţei narative, respectiv lipsa unor precizări vitale. Astfel, în loc să apară un personaj carismatic, vezi numai un punk de forma lui Keanu Reeves care încearcă să sperie demonii ajunşi în oraşul îngerilor arătându-le cancerul la plămâni. Pe întreg parcursul jocului simţi că lipseşte ceva; niciodată nu ţi se explică clar de ce faci ceea ce faci. În pofida celor menţionate, **Constantine** are totuşi o atmos-feră relativ captivantă, datorată lumii sumbre în care se des-făşoară.

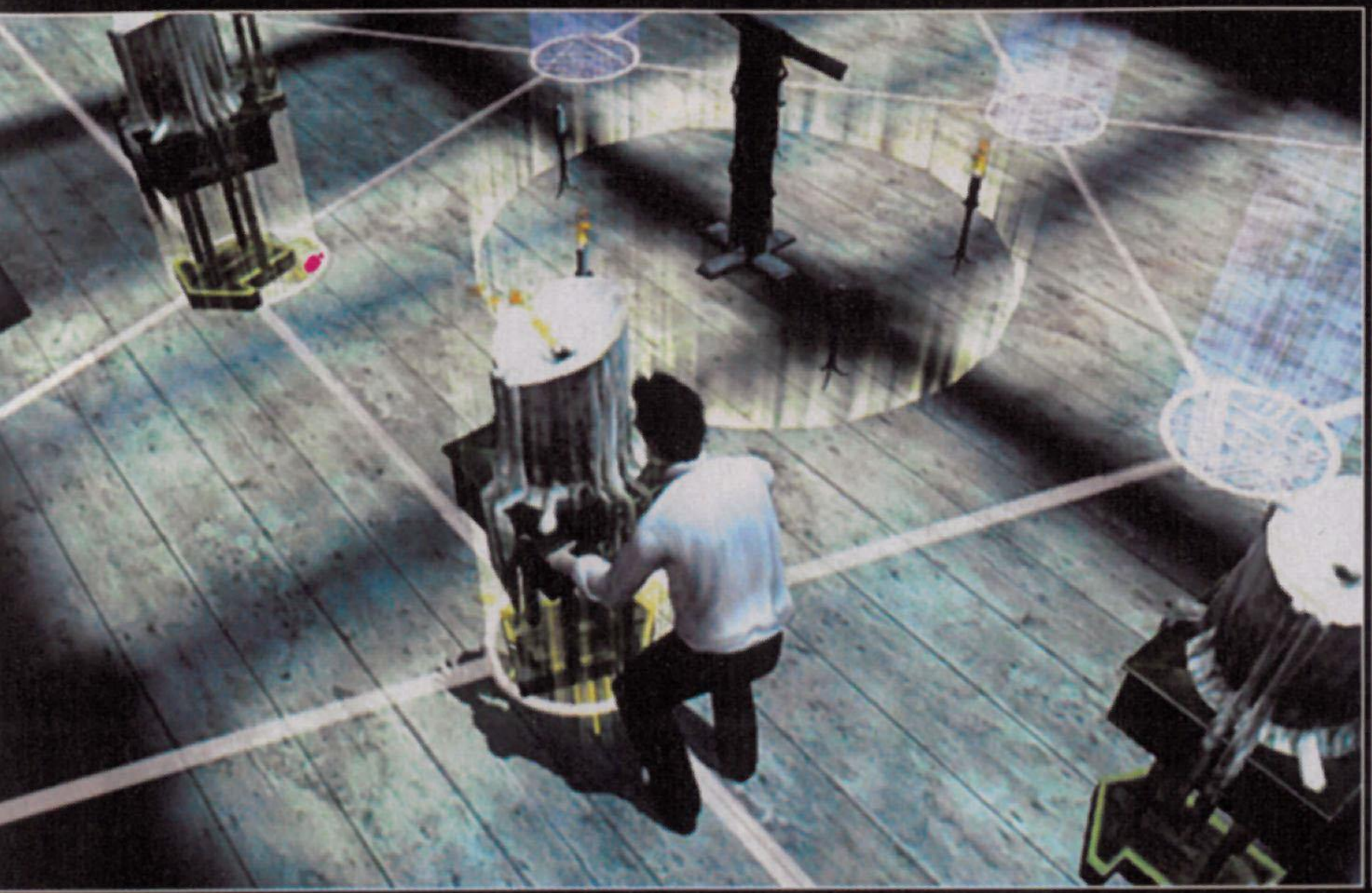
Între cut scene-uri producătorii au mai avut timp să se ocupe şi de gameplay, re-alizând un third person action adventure (a la **Tomb Raider**) decent. Pentru a asigura reuşita vânătorii de demoni, te echipezi cu arme totalmente neconvenţionale, cu multă-multă apă sfinţită şi cu şi mai multă răbdare. În afară de cele două pistoale Witch's Curse, de cvasi-mitraliera Crucifier cu care poţi să ţintuieşti atenţia inamicilor tăi şi a lansatorului de flăcări Dragonbreath, în prima parte a jocului te vei chinui să aduni părţile componente ale legendarului Holly Shotgun. Când armele nu mai sunt suficiente, John se poate folosi de puterile sale magice. Repertoriul formulelor magice este relativ bogat şi se formează colectând pergamentele





WE WENT TOO FAR... de data asta fără Matrix, dar tot cu Keanu Reeves





LUMÂNĂRI ŞI O PENTAGRAMĂ... ustensilele necesare oricărei vrăji obscure



CURSURI DE CAPOEIRA Chiar dacă profesroul nu e prea arătos are deja mâinile formate

care apar din cele mai neaşteptate locuri. Pentru ca vraja să reuşească, trebuie să execuţi într-un anumit timp combinaţia de taste necesară. În plus, folosind speciala abilitate true sight, poţi găsi locurile ascunse unde te aşteaptă nenumărate surprize plăcute precum pergamente care-ţi sporesc energia vitală ori resursele de mana care-ţi stau la dispoziţie. Mana se încarcă automat, procesul este însă accelerat de recuperarea energiei magice eliberate la nimicirea demonilor. În mod evident, felul principal de pe masa festivă a jocului sunt feluriţii demoni. **Constantine** este destul de bogat şi în boşi de nivel, unii dintre acestea fiind extrem de greu de terminat. Trecerile din lumea reală în Iad, respectiv revenirile îi dau o nuanţă specială jocului, făcând gameplay-ul mai interesant. Partea de gândire a jocului se epuizează însă în plasarea corectă a unor cutii.

Am vorbit de greutatea uciderii oponenţilor. Asta se datorează în mare parte controlului imposibil. Indiferent dacă e vorba de tastatură şi mouse, ori gamepad, controlul personajului este extrem de incomod şi de-ranjant. Un alt punct dureros al jocului este sistemul de sal-vare. Acesta e un fel de hibrid între checkpoint-uri şi stilul clasic de save-uri. Dacă mori, reiei acţiunea de la ultimul checkpoint, dar dacă nu salvezi stagiul din meniul jocului şi din greşeală ieşi, la întoarcere ai neplăcuta surpriză că autosave-urile au fost temporare şi poţi să începi totul de la început.

Grafica jocului este decentă, cut-scene-urile fiind de o calitate excepţională. Totul e la locul lui, totul arată aşa cum ne-am aştepta, şi unele scene sunt chiar impresionante. Din punct de vedere acustic, jocul nu se face remarcat, eventual vocile actorilor ne vor zgâria urechea.

Constantine, jocul **Constantine** este unul uşor digerabil, simplist, liniar şi fără vocea lui Keanu Reeves. De ce am vrea să cumpărăm aşa ceva?!

KIBA-GACII
jacint@pcgames.ro

Punctaj
CONSTANTINE

PRODUCĂTOR	Bits Studios
PUBLISHER	SCI Games
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

- + univers interesant
- − control imposibil
- − parte narativă sacadată
- − liniar până la măduvă

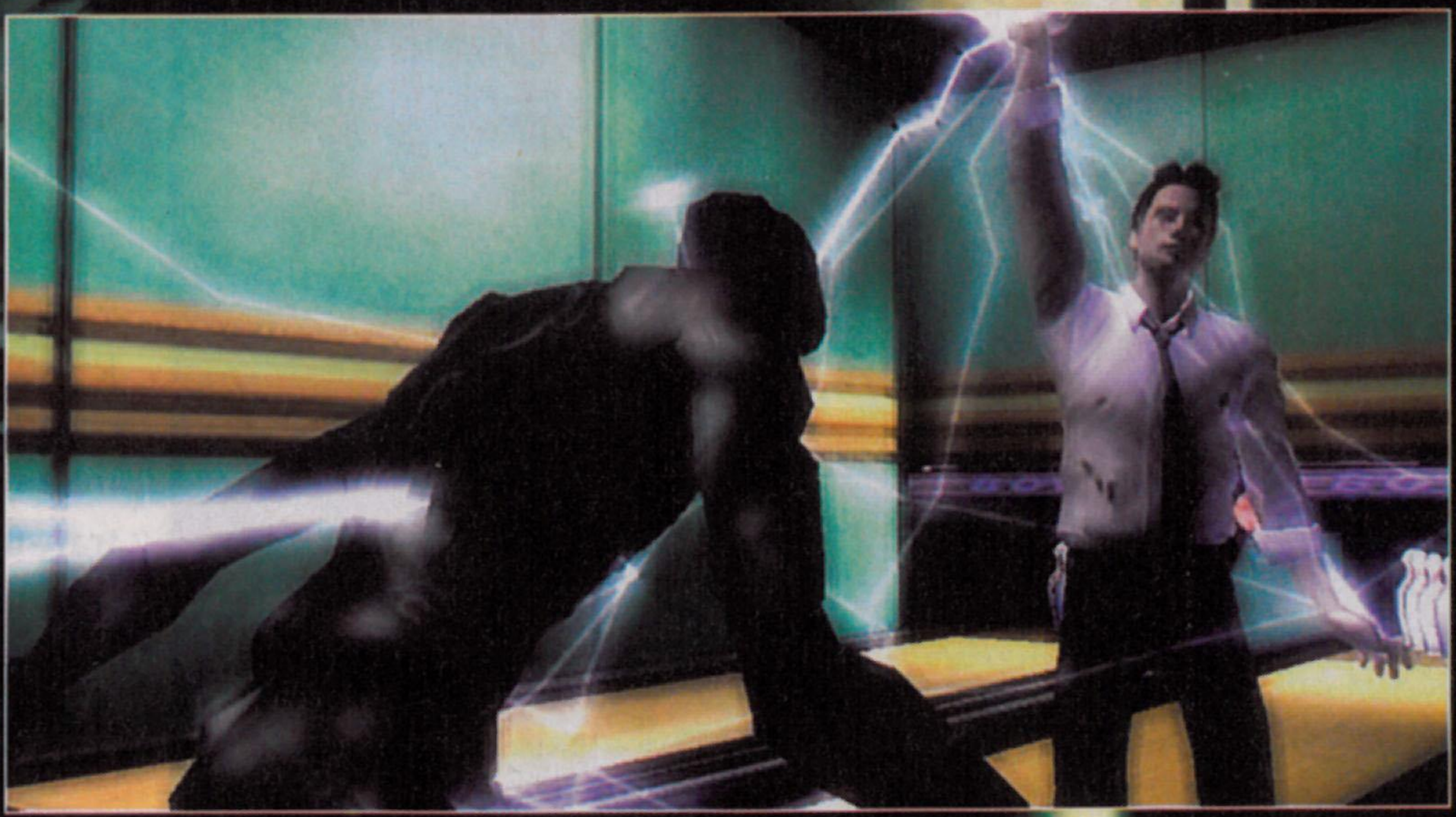
Grafică	77%
Sunet	74%
Gameplay	54%
Atmosferă	76%
Multiplayer	-%

70%

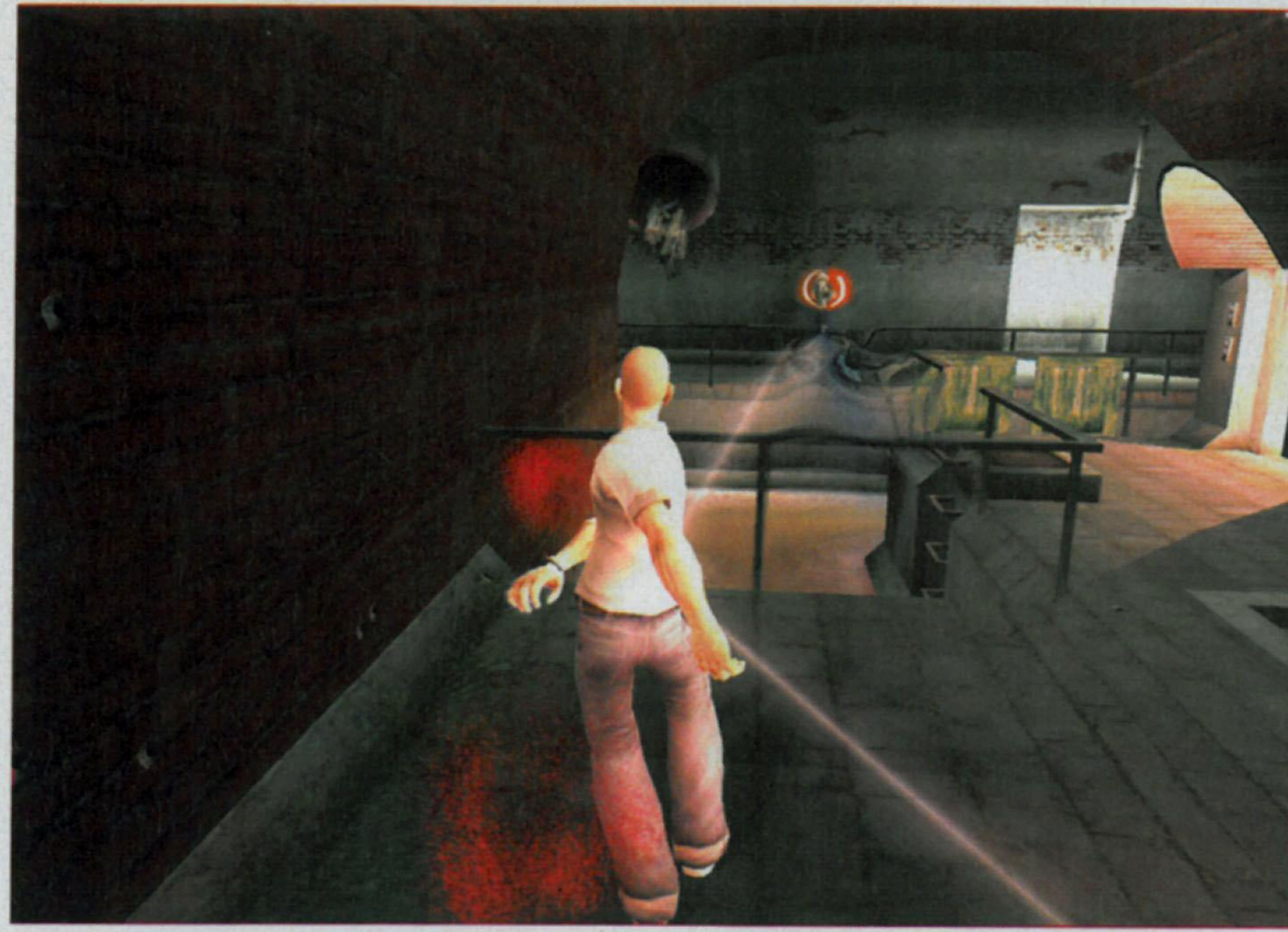
NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1000 MHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
THE SUFFERING
CATWOMAN





PUŢINĂ ELECTRICITATE revigorează muşchii atrofiaţi de cei 100 de ani petrecuţi în Iad





Second Sight

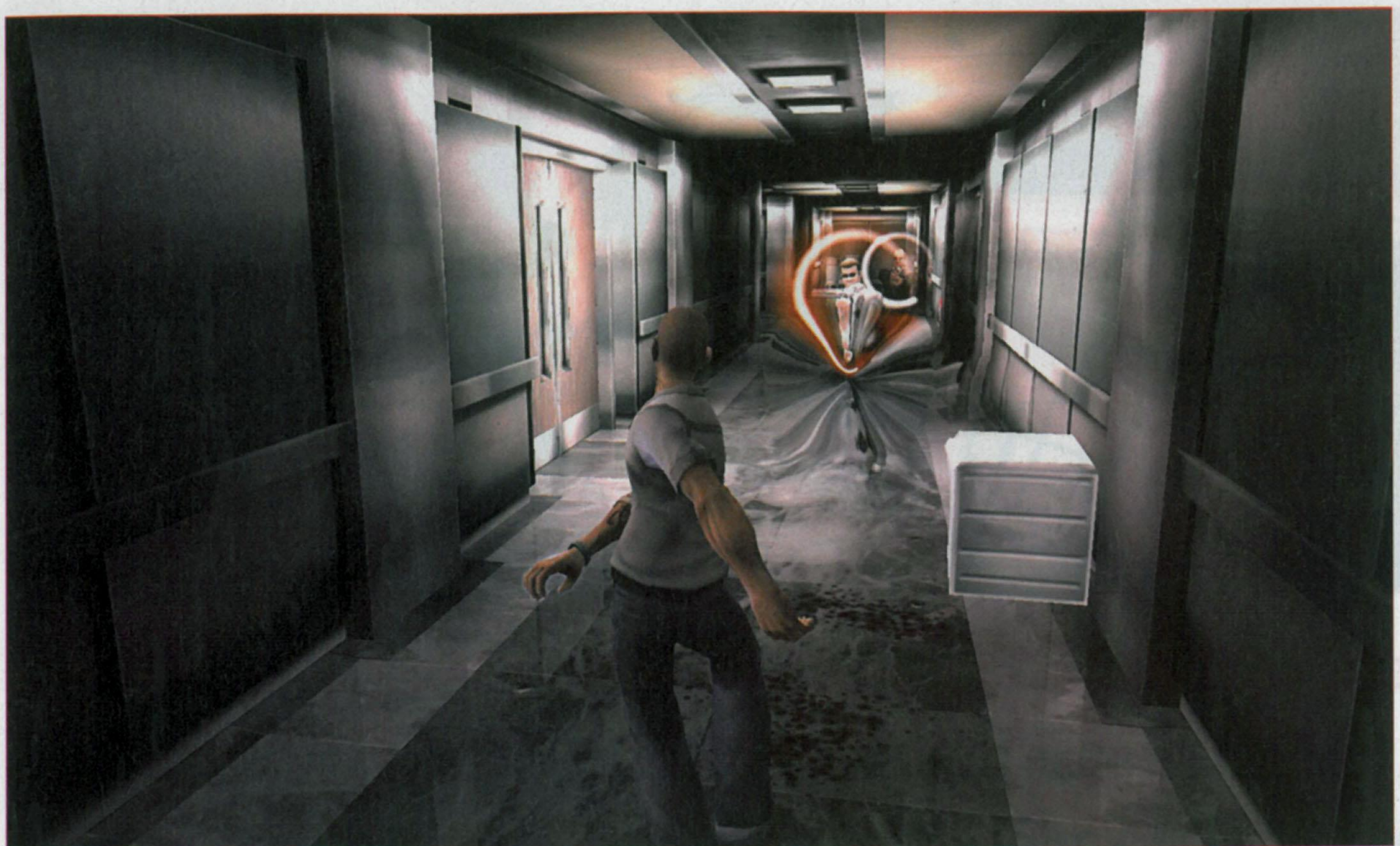
Când te trezeşti pe o masă de spital, legat de mâini şi de picioare şi cu o amnezie de mai mare dragul, există, în general, două variante viabile referitor la ce s-a întâmplat cu o zi înainte. Fie ai fost la un chefuleţ monstru prin ceva bodegă subterană şi obscură, de unde te-a luat salvarea în ultimul hal şi ţi-au făcut spălături stomacale în sala de urgenţe, **fie eşti, de fapt, un personaj cu puteri supranaturale, căutat de o grămadă de indivizi dubioşi ce vor să-ţi ia gâtlejul.**

Povestea jocului se conturează în jurul lui John Vattic, un amnezic vai de capul lui, bătut, mutilat şi bandajat, care se trezeşte, după cum am mai spus, pe o masă de spital, fără nici cea mai vagă idee despre cine este sau cum a ajuns să se afle acolo. Nu după mult timp, el realizează că este un bărbat dotat... cu o serie interesantă de puteri psycho, drept pentru care decide să pună osul la treabă şi să pornească în căutarea identităţii pierdute. Un fel de Bourne, dacă vreţi, doar că ceva mai urâţel la trăsături. Jocul foloseşte un sistem narativ foarte interesant, astfel încât povestea se desfăşoară, simultan, pe două planuri paralele. Unul este cel prezent, în care Vattic trebuie să descopere motivul capturării sale, iar altul se desfăşoară cu circa şase luni în urmă, în momentul implicării sale într-o operaţiune ultra-mega-secretă, Operation Winter Ice, ce urmărea cu sufletul la gură activităţile ceva mai puţin legale ale unui om de ştiinţă nebun în Mama Rusie. Modalitatea în care producătorii au reuşit să momească publicul cu fărâme din trecut, în timp ce parcurgem prezentul transformă jucătorul într-un adevărat câine al lui Pavlov, care abia aşteaptă să se mai aprindă lumina o dată.



BĂ, NENEA, vezi că ai un X pe faţă! Ai trecut prin Iaşi, cumva?

În ceea ce priveşte gameplay-ul, **Second Sight** este un stealth



⮈ **AŞA, DIN PROFIL,** parcă arăt ceva mai bine, nu?

Punctaj
SECOND SIGHT

PRODUCĂTOR	Free Radical
PUBLISHER	Codemasters
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 33 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- ⊕ poveste interesantă, personaj interesant
- ⊕ alternanţa trecut-prezent
- ⊖ probleme de AI
- ⊖ probleme la engine-ul grafic

Grafică	78%
Sunet	81%
Gameplay	78%
Atmosferă	84%
Multiplayer	-%

80%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
THIEF
SPLINTER CELL

action game, în care combinaţia fericită de sneaking şi puteri supranaturale fac tot deliciul. Personajul principal are la dispoziţie o serie de comenzi clasice, ce pot fi găsite cam în toate titlurile de profil: se poate lipi cu spatele de pereţi, ascunzându-se astfel în umbră, se poate furişa neauzit de nimeni până în spatele adversarilor pentru a-i anihila sau poate încerca un headshot cu o armă tranchilizantă, pentru a-şi "cuminţi" inamicii de la distanţă. În plus, John Vattic îşi poate folosi puterile made in X-Files pentru a rezolva diverse probleme – fie prin telekinesis, aruncând diverse obiecte contondente spre adversari (coşuri de gunoi, monitoare sau alte ghiduşii), fie prin proiectarea unei variante "astrale" a propriei persoane pentru a traversa zone ce nu îi sunt accesibile. Printre celelalte puteri cu care este dotat John Vattic se numără şi un healing clasic, un proiectil psychic de atac, precum şi un charm, extrem de util pentru a ne furişa nevăzuţi pe lângă inamici, însă vizibili pentru camerele de supraveghere. Există o sumedenie de situaţii în joc unde folosirea oricărei alternative (fie ea psychic, fie ea stealth clasic) este egal viabilă, ceea ce oferă o foarte bună diversitate şi, de ce nu rejucabilitate.

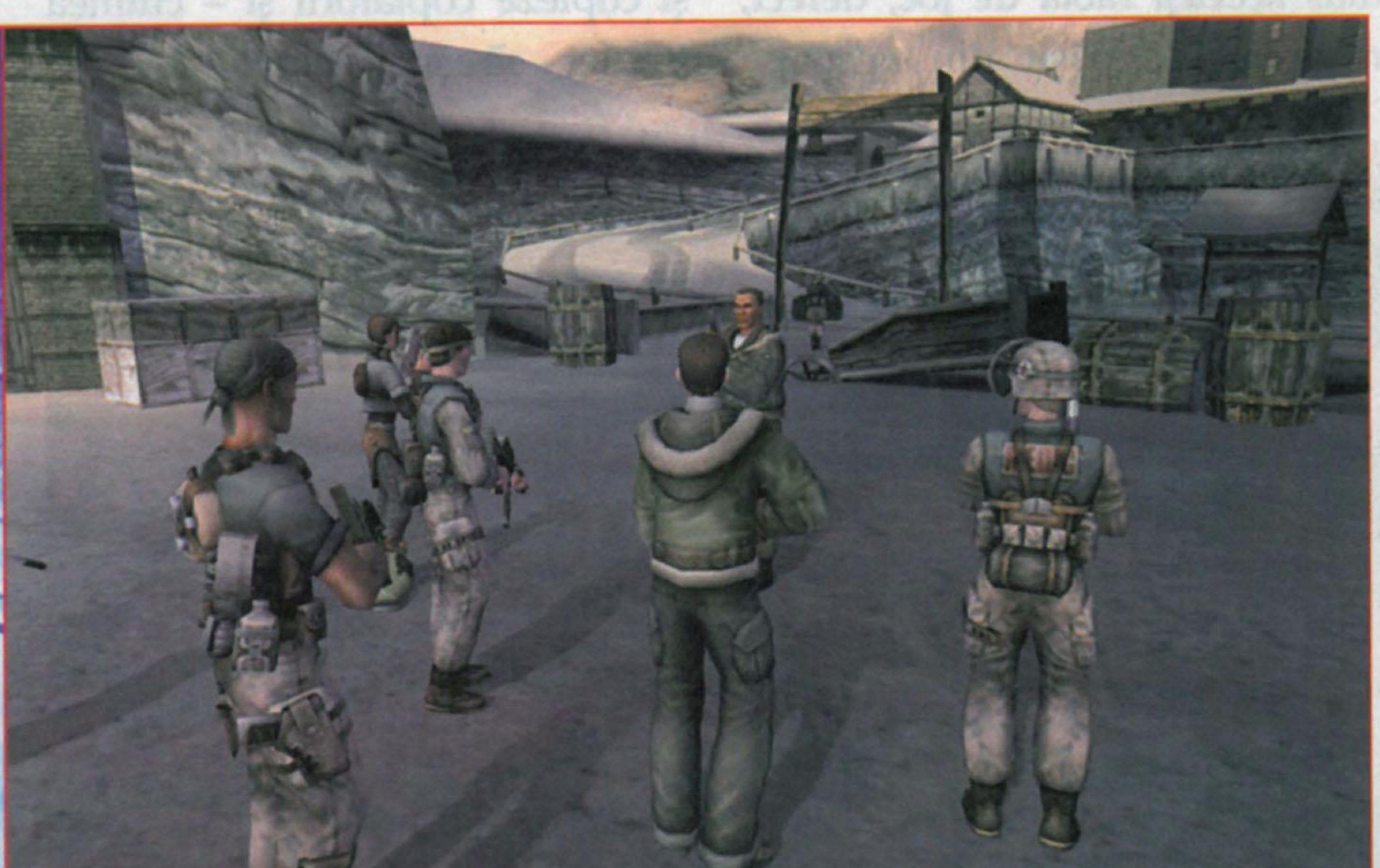
Paradoxal, în urma portării pe PC (da, **Second Sight** a apărut iniţial pe console), controlul a rămas unul bun, la subiect şi eficient. Tastatura şi mouse-ul cele de toate zilele se descurcă lăudabil (se pare că producătorii încep să acorde din ce în ce mai multă atenţie acestui aspect atunci când portează un joc), iar auto targeting-ul este extrem de simplu, prin intermediul right-click-ului putând să îţi localizezi ţinta. De aici până la un quick kill este un drum foarte scurt. Camera se mişcă în cel mai dulce stil clasic al jocurilor 3rd action, tot prin intermediul mouse-ului, cu micile bug-uri aferente ce îţi pot trunchia în unele cazuri perspectiva, însă, pe parcursul jocului, se descurcă admirabil.

Din punct de vedere al graficii şi al AI-ului, lucrurile nu stau tocmai strălucit de bine. Engine-ul fizic este ok, însă are defectele sale – diverse obiecte vor continua să se mişte sau să treacă prin pereţi după un contact cu ele, în timp ce adversarii tăi nu dau dovadă tocmai de o inteligenţă debordantă, în foarte multe cazuri fiind mult prea uşor să scapi de urmărirea lor după ce o alarmă a pornit – sau, mai rău, de multe ori eşti încolţit fără nici o motivaţie specifică. Chiar dacă nu se întâmplă mereu, aceste aspecte pot face mulţi jucători pretenţioşi să strâmbe din nas, iar aspectul jocului scade simţitor. Oricum, cele aproximativ 15 ore de amnezie totală şi de drumuri trecut-prezent, creează o atmosferă plăcută, cu un story original şi un anti-erou cum nu s-a mai văzut de la Gordon Freeman încoace.

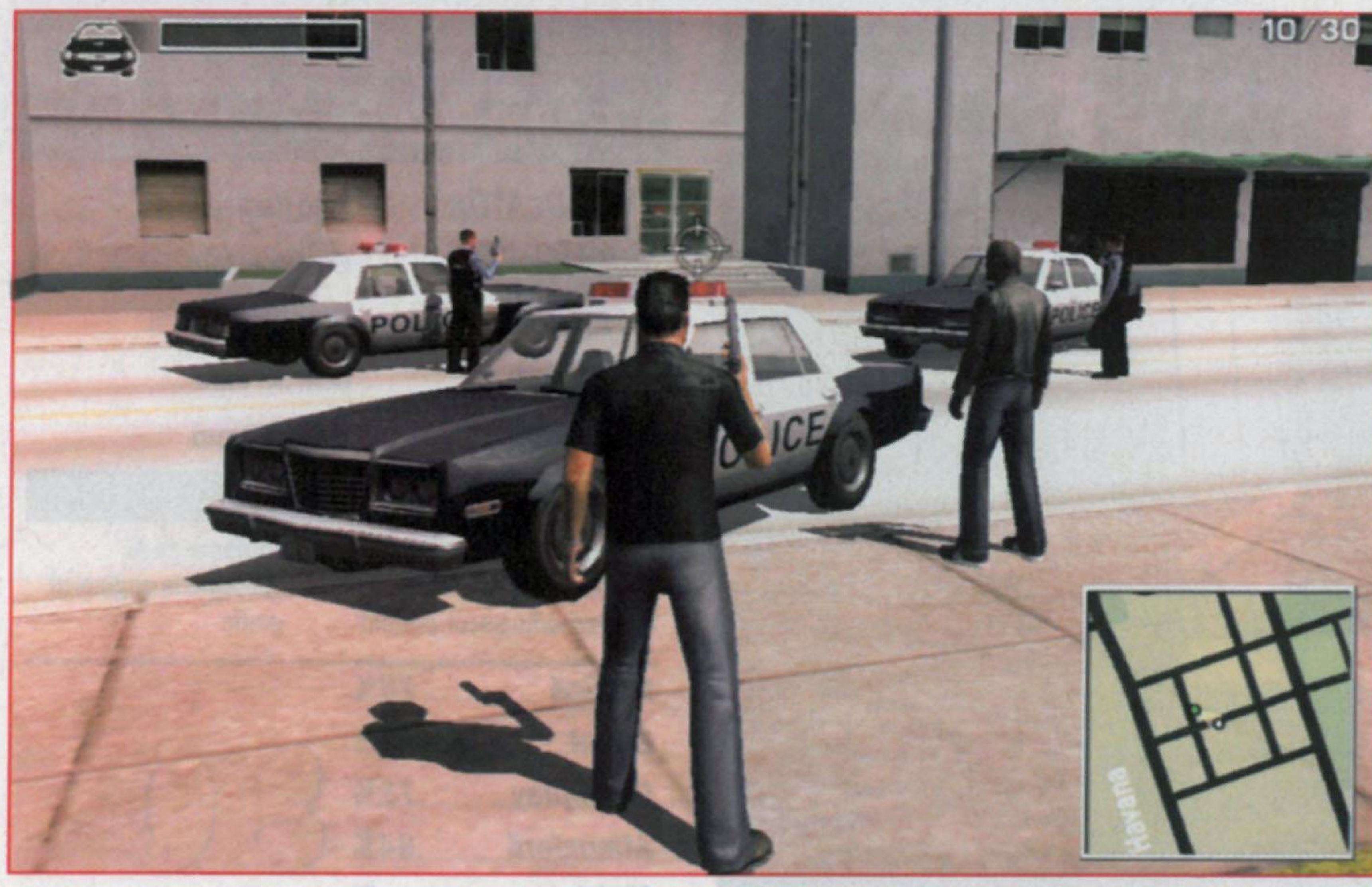
PAUL OF RADIANCE
paul@pcgames.ro



⮈ **NU ŞTIU CE AM BĂUT ASEARĂ,** dar nu prea văd bine...



DACĂ VEDEŢI UNU' MIC, chel şi negru, ce merge pe stradă, un glonte în cap ajunge...



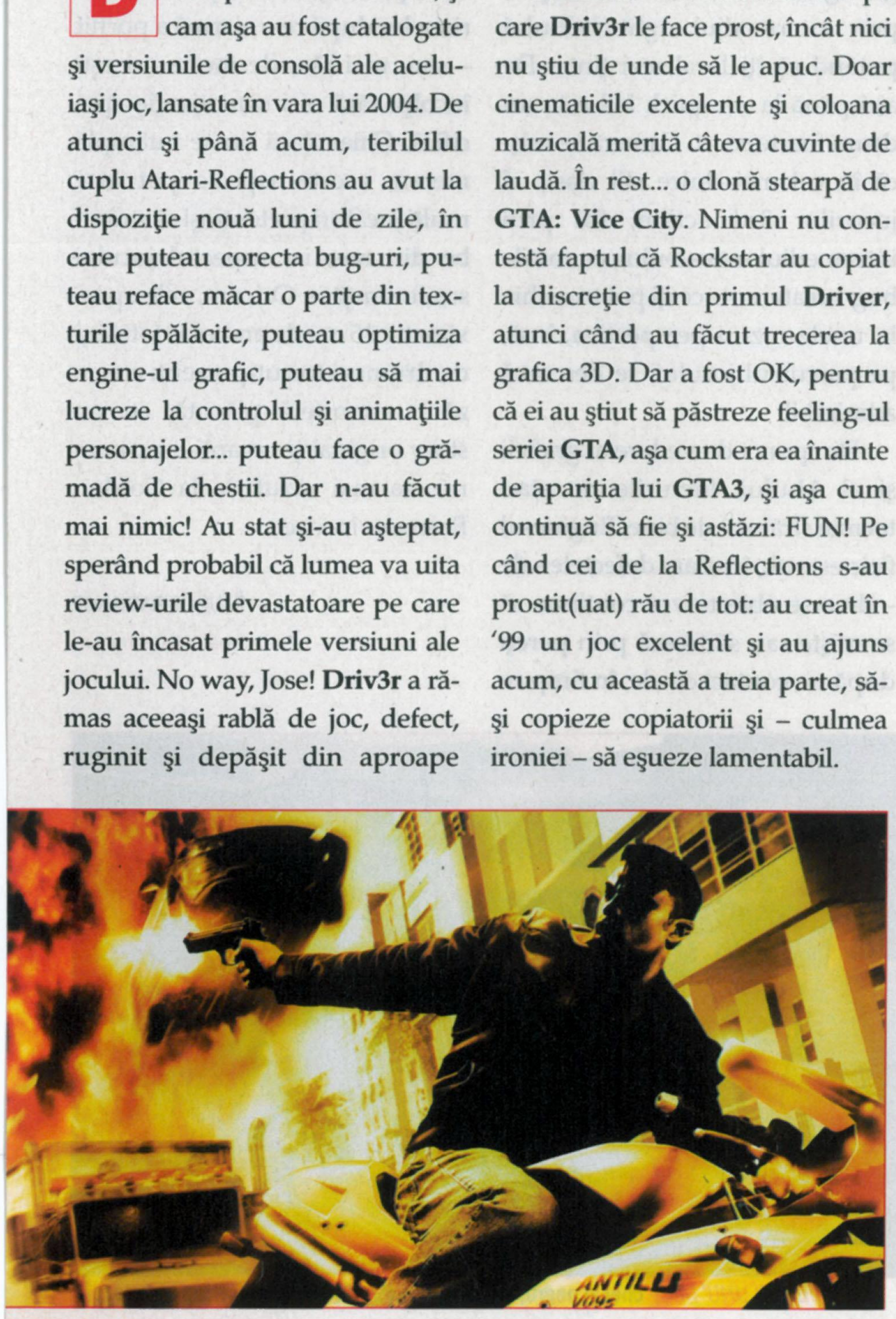


Driv3r

Ca o rablă lăsată cinci ani de zile într-un cartier rău famat, la voia întâmplării şi la discreţia vandalilor, Driv3r arată acum chiar mai jalnic decât versiunile lansate astă-vară pe console (la rândul lor întâmpinate cu tigaia, polonicul şi lingura de lemn) - nespălat, nefinisat şi nelucrat.

Defect! Asta ar trebui să scrie pe cutia lui **Driv3r**, şi cam aşa au fost catalogate şi versiunile de consolă ale aceluiaşi joc, lansate în vara lui 2004. De atunci şi până acum, teribilul cuplu Atari-Reflections au avut la dispoziţie nouă luni de zile, în care puteau corecta bug-uri, puteau reface măcar o parte din texturile spălăcite, puteau optimiza engine-ul grafic, puteau să mai lucreze la controlul şi animaţiile personajelor... puteau face o grămadă de chestii. Dar n-au făcut mai nimic! Au stat şi-au aşteptat, sperând probabil că lumea va uita review-urile devastatoare pe care le-au încasat primele versiuni ale jocului. No way, Jose! **Driv3r** a rămas aceeaşi rablă de joc, defect, ruginit şi depăşit din aproape toate punctele de vedere.

Sunt atât de multe lucruri pe care **Driv3r** le face prost, încât nici nu ştiu de unde să le apuc. Doar cinematicile excelente şi coloana muzicală merită câteva cuvinte de laudă. În rest... o clonă stearpă de **GTA: Vice City**. Nimeni nu contestă faptul că Rockstar au copiat la discreţie din primul **Driver**, atunci când au făcut trecerea la grafica 3D. Dar a fost OK, pentru că ei au ştiut să păstreze feeling-ul seriei **GTA**, aşa cum era ea înainte de apariţia lui **GTA3**, şi aşa cum continuă să fie şi astăzi: FUN! Pe când cei de la Reflections s-au prostit(uat) rău de tot: au creat în '99 un joc excelent şi au ajuns acum, cu această a treia parte, săşi copieze copiatorii şi – culmea ironiei – să eşueze lamentabil.



Dacă s-ar fi rezumat strict la partea de driving, jocul ar fi fost chiar bunicel. Oferă nişte momente intense, cu urmăriri palpitante pe străduţe aglomerate, dealuri abrupte sau bulevarde în toată regula; trei oraşe mari şi late (Miami, Nisa, Istanbul) şi câteva moduri de joc suplimentare pentru cei plictisiţi de misiunile undercover. Însă, Reflections au făcut două greşeli esenţiale: în primul rând, au încercat să-i imprime jocului o a doua faţă, care să-ţi permită să ieşi din maşină, să împuşti golani, să te plimbi prin oraş sau chiar să înoţi prin mare. Altfel spus, au vrut neapărat să copieze reţeta de succes a ultimelor jocuri **Grand Theft Auto**, dar fără să ţină cont de incapacitatea (ca să nu spun imbecilitatea) programatorilor şi graficienilor lor, care habar nu au ce-i aia joc de acţiune third/first-person. Imaginează-ţi numai că personajul tău are o viteză aproape dublă atunci când aleargă pe diagonală, faţă de când aleargă drept înainte! Genial, nu-i aşa? Sau alt exemplu strălucit: opreşti o maşină, îl smulgi afară pe şofer şi-l trânteşti de asfalt, te sui la volan şi demarezi rapid câteva zeci de metri, după care şoferul bruscat se teleportează efectiv lângă uşa noii tale maşini, te opreşte subit şi te dă afară din maşina ta. Cât tupeu, dom'le!

Cât despre a doua mare greşeală a producătorilor... asta e chiar evidentă: portarea jocului pe PC, cu toate blestemele aferente – control alandala, texturi spălăcite, obiecte butucănoase şi o performanţă slabă a engine-ului grafic. Dar în tot răul e şi-un bine: avem măcar un candidat de nădejde la titlul de Decepţia Anului 2005. Ura!

HERR SCHLAFENHAUER
serban@pcgames.ro

Punctaj
DRIV3R

PRODUCĂTOR	Reflections Interactive
PUBLISHER	Atari
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
cinematica şi muzica	controlul personajului
controlul şi fizica maşinilor	grafică mult învechită
	gameplay rudimentar

Grafică	51%
Sunet	54%
Gameplay	35%
Atmosferă	20%
Multiplayer	-%

40%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DRIVER
GTA: VICE CITY





Project: Snowblind

Numele studioului Crystal Dynamics le va trezi amintiri deosebit de plăcute fanilor jocurilor **Soul Reaver**. Acum însă, producătorii s-au hotărât să facă o schimbare radicală renunţând nu doar la binecunoscuta franciză a jocurilor **Legacy of Kain**, dar şi la genul care le-a adus renumele. Noul lor joc, **Project: Snowblind** este un FPS veritabil cu toate dotările standard: grafică atrăgătoare, arsenal impresionant şi câteva moduri de multiplayer. Există şi un fir epic subţirel menit să facă oareşcare legătură între misiuni, dar să nu se aştepte nimeni la personaje sofisticate sau la o poveste la fel de profundă ca păţaniile lui Raziel. Şi de această dată, tipic genului, avem un geniu malefic care din anumite motive freudiene va încerca să preia conducerea lumii. Bineînţeles că nu lipseşte nici arma cu puteri încă nevăzut de nimicitoare, de data aceasta rolul acestuia fiind interpretat de o armă EMP. De partea cealaltă a baricadei îl vedem pe Nathan Frost, actualul super-erou de serviciu, care în afară de „jucării" ultramoderne, beneficiază şi de nişte implanturi nano-tehnologice (o mică atenţie din partea unchiului Sam). Având în vedere legăturile vagi cu seria **Deus Ex**, orice asemănare dintre cele două jocuri este voită şi intenţionată. Iniţial, jocul chiar trebuia să se denumească **Deus Ex: Clan Wars**. Oricum cei care deja visează la brotherşii Denton, mai bine uită de ei – doar garnitura seamănă, poveştile nu au legătură între ele.

Urmând modelul shooter-elor moderne există şi o echipă care, har domnului, de data aceasta, nu mai trebuie dădăcită, AI-ul răspunzând de comportamentul camarazilor. Şi trebuie să recunoaştem că inteligenţa artificială din joc se descurcă decent. Totuşi, majoritatea vor fi impresionaţi de ritmul în care se desfăşoară jocul. **Project: Snowblind** este ca o bombă de adrenalină care pune stăpânire pe tine de la primele frame-uri până la ultimele. Este deosebit de antrenant să fugi din faţa turelelor automate activate de declanşarea alarmei, pe un coridor plin de o puzderie de inamici, în timp ce din stânga ta un elicopter încearcă să te transforme în carne tocată. Mech-urile înspăimântătoare nu fac altceva decât să sporească şi mai mult tensiunea, făcând-o incendiară. Păcat că nici o maşinărie n-a auzit nici măcar de fizica newtoniană şi adesea par să nu ştie nici de cele mai elementare reguli ale gravitaţiei. Din păcate puterile tale supranaturale au mai mult un rol decorativ, arsenalul de arme fiind mult mai util. Cu alte cuvinte cei de la Crystal Dynamics n-au reuşit să se gândească la nişte power up-uri folositoare, de originalitate să nici nu mai vorbim. Project: Snowblind este o incercare care merită laude, dar nu putem spune că este excepţională. Între două RPG-uri un joc de relaxare, atât.

KIBA-GACII
jacint@pcgames.ro



ÎNGHEŢATĂ LA COMANDĂ ori ceaţă albastră, după alegere!

Punctaj
PROJECT: SNOWBLIND

PRODUCĂTOR	Crystal Dynamics
PUBLISHER	Eidos Interactive
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 34 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

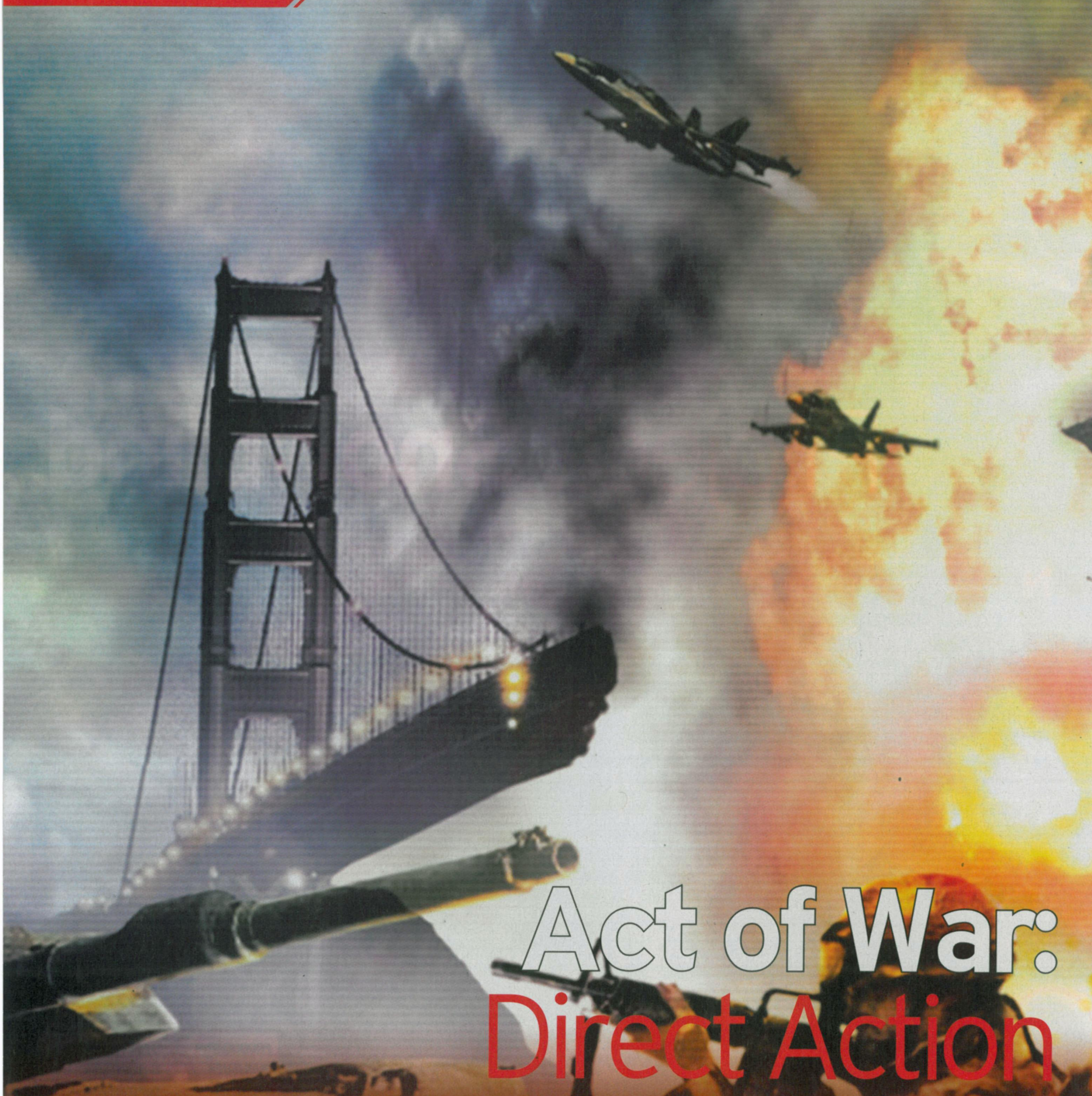
+ atmosferă intensă
- fizica jocului oribilă
- gameplay repetitiv
- multiplayer deloc original

Grafică	79%
Sunet	81%
Gameplay	74%
Atmosferă	76%
Multiplayer	75%

77%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1.5 GHz	CPU	- 2.4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DEUS EX: INVISIBLE WARS



Act of War: Direct Action

În ciuda unor începuturi poticnite, marcate de cvasi necunoscutul Times of Conflict (2000) şi ceva mai reuşitul The Gladiators (2002), francezii de la Eugen Systems nu au stat degeaba în ultimii ani, ba au mai şi crescut mari, frumoşi şi au devenit chiar foarte îndrăzneţi cu acest nou Act of War: Direct Action. Băieţii nu au mai făcut încercări disperate de a înnoi genul strategiei. Nici urmă de aşa ceva. **Au reluat însă fundamentele acestui gen, mă refer la jocurile de referinţă, între care Command & Conquer: Generals. De data aceasta, strategia producătorilor a funcţionat din plin!**



RTS-ul este genul pilon al jocurilor PC care, în ultimii ani a fost marcat de împărţirea în mai multe categorii. **Act of War : Direct Action** face parte din familia RTS-urilor moderne, în care avem desfăşurări de unităţi şi de armate à la **C&C: Generals**, şi asta ca să dau un titlu mai recent. Nu vedem picior de orc, goblin sau armată medievală, ci suntem asaltaţi de tancuri, rachete şi avioane de luptă sau chiar de unităţi futuriste izvorâte din imaginaţia creatorilor jocului. Iată de ce, campania singleplayer a jocului se vrea una foarte credibilă, drept mărturie stând chiar parteneriatul de marketing cu Dale Brown, marele rival al lui Tom Clancy în domeniul geopoliticii şi tehno-trillerelor.

Simţământ, nene, nu glumă!

Act of War ne aruncă într-o lume vecină cu haosul în care are loc o gravă criză energetică, adicătălea nu prea curge petrolul pe unde este aşteptat, ca în timpurile noastre, de altfel. Sigur că scenariul nu poate evita clişeele patriotismului american, dar rămânem în limitele bunului simţ, mai mult chiar decât în îndoielnicul **C&C: Generals**. Scenariul este foarte bine structurat şi are aportul unor scene video prelungite (45 de minute de full-motion), turnate cu ajutorul unor actori în carne şi oase care, punctate de îmbinarea cu engine-ul jocului, ne creează o atmosferă incredibil de reuşită. Încă din primele minute de joc, avem





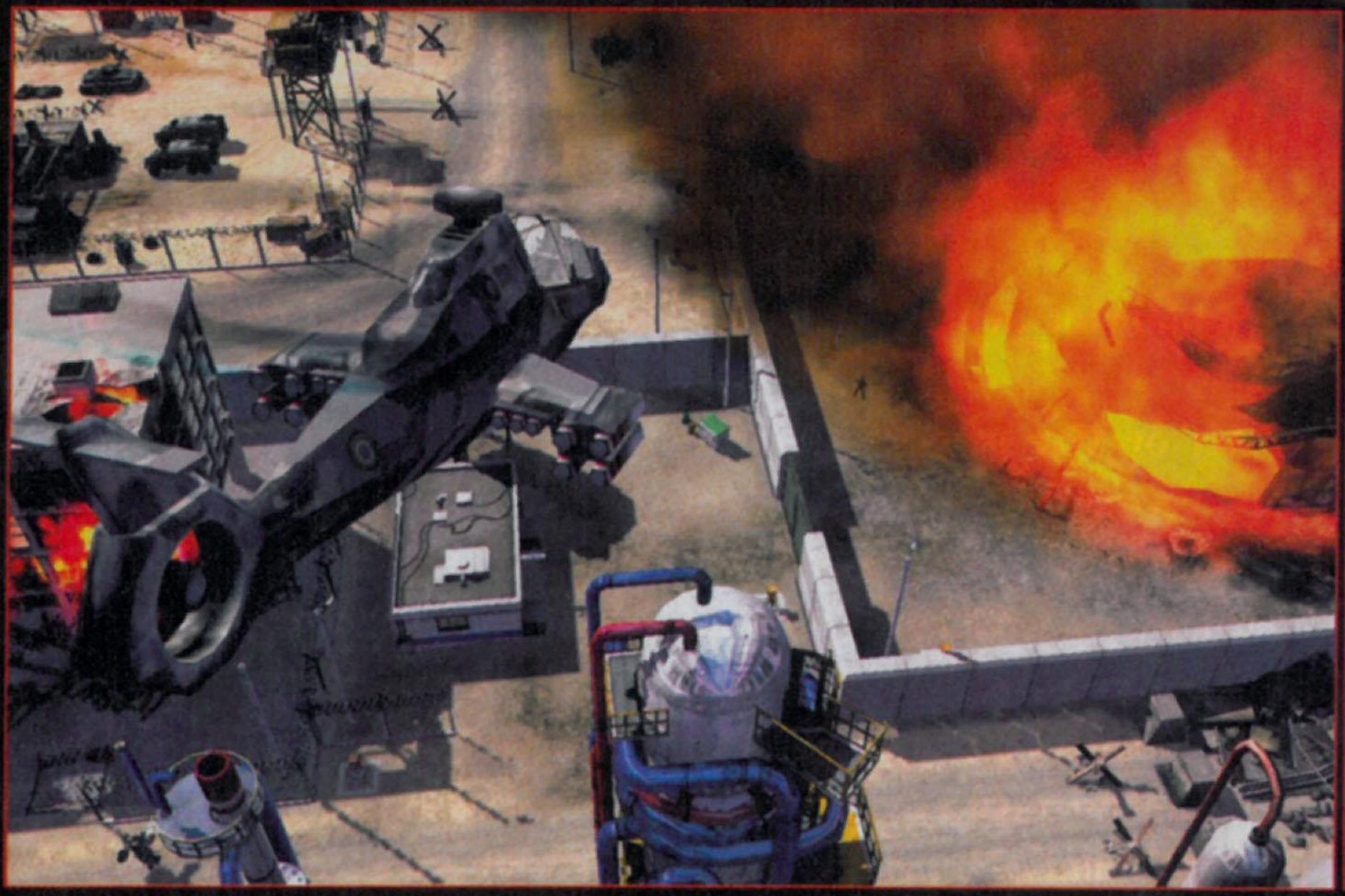
BINE CĂ NU-I LA NOI! La câte gropi avem pe străzile orașelor, asta ne-ar mai lipsi!

SĂ ATERIZEZ ACOLO... să mai dau o tură în jurul piscinei...

sentimentul că ne aflăm în fața unui joc-film (măi să fie, îmi zic, când apare filmul ăsta, pentru că încă nu am auzit de el?!). La crearea unui impact vizual mai puternic contribuie apoi "picture in picture", pe care o vedem în colțul din stânga-sus al monitorului, în timpul misiunilor, și care arată acțiunea jocului dintr-o altă perspectivă sau ne arată evenimente paralele cu cele pe care le trăiești pe monitor. Te simți implicat în tot ceea ce trebuie să facă Major Jason Richter, comandantul Task Force Talon, o trupă de intervenție de elită care aparține SUA și care este autorizată să intervină peste instanțele internaționale în scopul de a pune capăt amenințării teroriste. De-a lungul unei duzini de misiuni, maiorul nostru se va găsi, pe rând, în San Francisco, Londra, Washington, deșertul egiptean și cel libian sau vastele teritorii ale Rusiei. Locurile în care ajungem sunt dintre cele mai variate (parcă aș fi preferat și o bucățică de junglă... deh, unele joace au prea multă, altele deloc!), dar și mai variate sunt misiunile în sine. Fără să evite pasajele obligatorii cu o grupă, fără construcții de baze sau cucerirea întregii hărți în mod repetitiv (mă întreb dacă nu suntem luați de fraieri, întrucât se obstinează producătorii în aceste "originalități"), iată că aici avem o soartă mai bună. Capturi de clădiri, apărări de zone, salvări de unități, întinderea de ambuscade: lista este lungă, însă cel mai important este că nu ai niciodată sentimentul unei varietăți forțate. Chiar dacă te simți uneori ținut de mânuță și condus ca la școală, toate elementele se înlănțuie și este o adevărată plăcere să înaintezi în joc, pentru că luptele și firul intrigii nu sunt rupte niciodată prin acele tabele primitive de scoruri, à la **Age of Empires**, de exemplu. Bulinuță roșie pentru producători. În treacă fie spus, nu jucăm decât cu băieții buni, adică sau îi avem sub control pe cei din Task Force Talon, sau US Army, sau ambele deodată. Consotium, tabăra teroristă este jucabilă numai în multiplayer. Oricum, nu are sens să bocim după băieții răi, pentru că singleplayer-ul este foarte bine țesut, dar o lacrimă tot putem vărsa pentru scurtimea campaniei, mai ales că lasă unele lucruri fără răspuns... Da, o continuare a încolțit sigur în mintea francezilor.

Război în toată regula

La plăcerea de joc contribuie și designul de nivel și gameplay-ul în esența lui. Cel din urmă nu pune accentul pe construcția bazei și gestionarea resurselor sau numai pe lupte: cele două aspecte sunt al naibii de bine implementate! Ca să facă gestionarea mai interesantă, producătorii au gândit o singură resursă: argintul. Am scăpat de costurile de întreținere ale unităților, ca în alte RTS-uri care ne bagă pe gât cel puțin două resurse diferite. Mda, dar producătorii merg mai departe cu această idee: avem o singură resursă, dar mai multe moduri de o a procura. De exemplu, în modul cel mai barbar cu putință putem să punem stăpânire pe punctele de petrol existente pe hartă, plasate în diferite locuri strategice și construind rafinăriile aferente. Asta-i soluția primitivă, însă. Mai putem pune stăpânire pe clădirile strategice, plasând în acestea infanterie. Acestea, în general băncile sau clădirile administrative (primărie, te iubi!) dispun de rezerve de bani gheață pe care le vom epuiza de-a lungul staționării în interiorul lor, cu cel puțin un soldat. În fine, putem





NA, LUAȚI BĂIEȚI. Mai distilați acum lichide pe care să vi le interzică religia!

DOM' MAIOR, CUM RECUPERĂM bunătate de resurse? No problem, kid, aducem infanteria!

Trei facţiuni, Doamne şi toate trei!

US Army

US Army este tabăra cea mai puţin originală, pentru că joci cu ea exact ca în toate jocurile genului. Dispune de trei piloni



tehnologici (de la DEFCON 1 la DEFCON 3) şi ne oferă mai multe unităţi scumpe şi puternice, în timp ce instalaţiile sale necesită energie pentru a funcţiona. Armata terestră este compusă din mai multe tipuri de infanterie (marines, snipers, mortiere, anti-tanc, Delta Force) şi numeroase blindate (Abrams, Paladin, Bradley). În multiplayer, puterea armatei americane stă în superioritatea sa aeriană (Apache, Blackhawk, F-15 şi B2). Putem lansa şi rachete de croazieră cu încărcătură termo-nucleară. Unitatea de intervenţie medicală este un elicopter Blackhawk care are intervenţii-fulger în toiul luptei, ceea ce poate ajuta foarte mult trupele proprii să scape din încleştare şi dă naştere unor acte de



eroism impresionante.

Task Force Talon

Task Force Talon are un arbore tehnologic original. Este tabăra care posedă cele mai bune şi mai avansate unităţi (şi cele mai puţin realiste!), care te duc cu gândul la nişte Mechs. Această facţiune dispune de trei piloni tehnologici, dar putem cerceta şi tehnologiile Shield şi Drone, în ordinea pe care o preferăm. Majoritatea unităţilor au ca principal atu flexibilitatea, căci multe dintre ele se pot modifica în funcţie de tipul de arme pe care-l folosesc, iar clădirile pot fi demontate şi remontate altundeva. Structurile nu au nevoie de energie ca să funcţioneze,



dar nu pot fi construite decât în aria HQ. Este o tabără foarte originală şi distractivă, mai puţin "we're the best", cum se pretinde US Army, dar incredibil de vicleană şi devastatoare dacă nimereşte pe mâini bune.

Teroriştii

Şi aici avem parte de câteva lucruri simpatice. Ah, nu, nu apare nici picior de arab cu keffir, ca în **Generals**, pentru că Consortium dispune de unităţi puternice şi avansate tehnologic. Consortium nu dispune decât de doi piloni tehnologici, primul (Undercover) nu necesită nici o picătură de energie ca să funcţioneze, contrar celui de-al doilea (Revealed) care ne dă acces la blindate



foarte interesante. Când amestecăm toate aceste ingrediente şi le slobozim în arena multiplayer-ului, vă asigur că distracţia este maximă. Ce-i drept, nu intrăm chiar în transă pentru că modurile sunt clasice: *DeathMatch* şi *Team DeathMatch*. Păcat, s-ar fi putut insista mai mult aici, pentru că posibilităţile sunt multiple: cred că se putea face cel puţin un mod zone domination care ne-ar fi asigurat distracţie mult timp de acum înainte. Oricum, partidele sunt brutale, intense şi foarte rapide. Nu poţi da dovadă de subtilităţi strategice şi tactice pentru că trebuie să o ţii într-o cursă a înarmărilor şi un rush pe resurse, de-a dreptul nebuneşti! Acest aspect "kill'em all!" predomină şi pentru că nu putem realiza tactici avansate de hărţuire pe mai multe fronturi sau învăluiri, pentru că ergonomia jocului nu permite acest lucru.



face PoW, cu ajutorul infanteriei. Fiecare captură ne dă automat o sumă fixă, dar dacă dispunem de un centru de detenţie al PoW, aceştia ne vor aduce bani frumuşei. Ideea de cost al oamenilor, tipică războaielor moderne, mi s-a părut foarte bună. Din această interesantă latură economică se ivesc şi câmpurile de luptă. În primul rând, jocul ne obligă la dominări de zone, jucând atât în manieră agresivă, de cucerire, cât şi în una de securizare a teritoriului, idee pe care am întâlnit-o în multe RTS-uri recente de excepţie, ca **Warhammer 40.000: Dawn of War** sau **Ground Control 2**. Pur şi simplu nu poţi sta ca şobolanul în bază, ci eşti forţat să ieşi la luptă, fără să mergi numai pe cartea atacului: faptul de a ţine o poziţie este la fel de important, poate chiar mai important decât capturarea ei! Ce să mai spui de rolul foarte important pe care-l joacă infanteria în sânul unei armate... Până acum, îi foloseam doar pentru că exista un contor al populaţiei sau treceam la alte unităţi avansate, către finele jocului. În **Act of War**, lucrurile se schimbă, infanteria fiind indispensabilă ocupării clădirilor strategice, capturării de prizonieri şi

pregătirii de ambuscade. Apoi, apare un fapt interesant în ceea ce priveşte răniţii: o unitate rănită va avansa mai lent şi va încetini trupa, pe lângă că devine inaptă de luptă şi foarte uşor de capturat de către adversar. Pe de altă parte, designul hărţilor este foarte bine realizat şi, chiar dacă nu parcurgem numai oraşe, ne aflăm deseori în prezenţa locaţiilor urbane. Ne putem plasa astfel, infanteria missile-lancher pe clădiri pentru a le oferi o poziţie imbatabilă şi domina cu uşurinţă convoaiele de blindate care se hazardează prin împrejurimi.



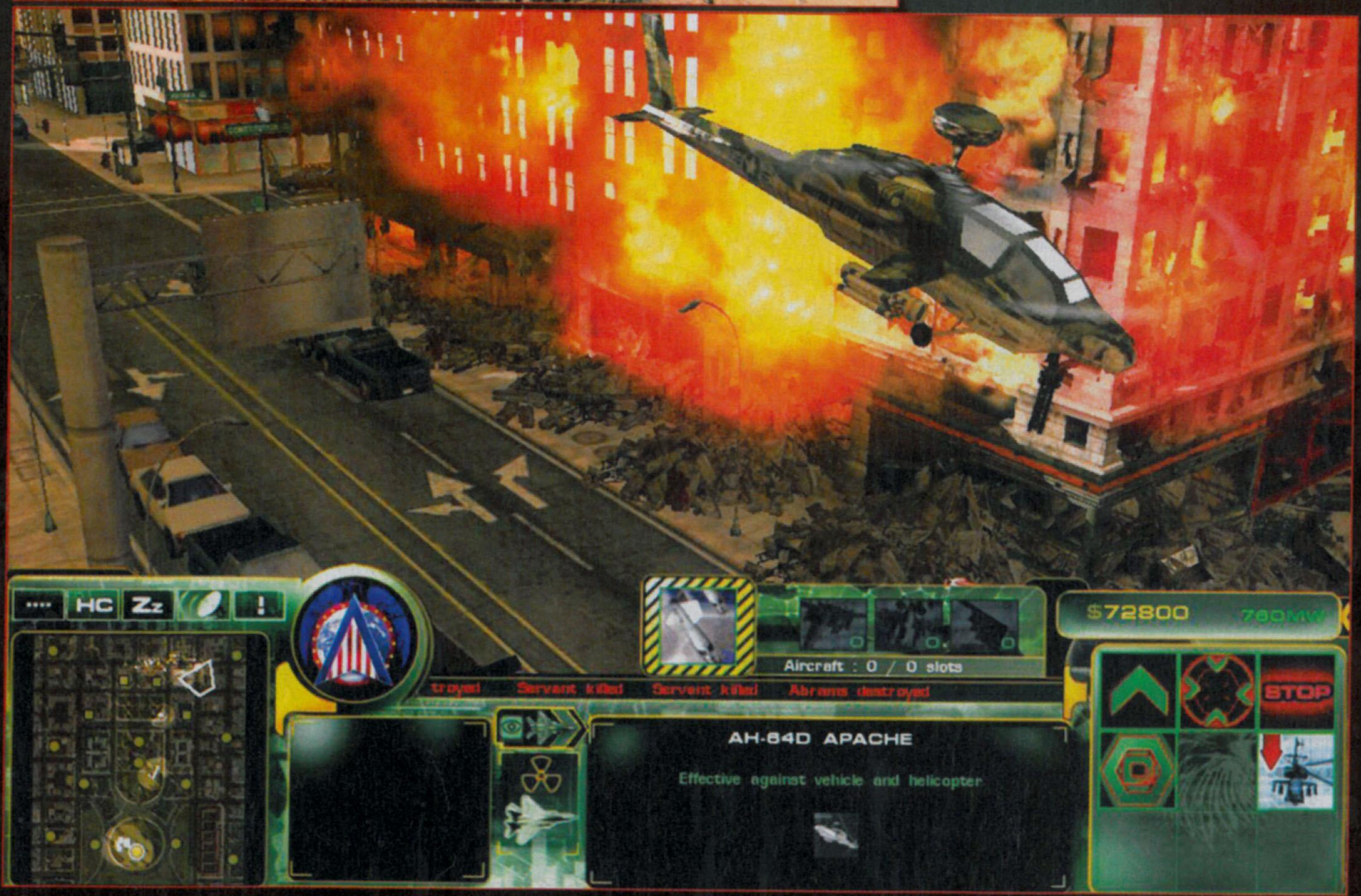


O realizare care te lasă gură-cască

Despre **Act of War** s-a vorbit cu mult înainte de apariţie. Şi eu am ridicat sprâncenele la vederea unor imagini de calitate bună. Acum, că-l joc, ce să mai spun: este cel mai frumos RTS modern pe care l-am jucat până în prezent! Efecte fantastice cu particule care zboară în toate părţile, texturi sublime şi rafinate, zoom până la nivelul asfaltului, modelarea unităţilor realizată cu multe poligoane, pe scurt, suntem cadorisiţi cu tot ce am fi putut cere. Ne aflăm în faţa celei mai bune realizări tehnice a unui RTS: reconstrucţia oraşelor a fost realizată la o scară de 1 la 1, creându-se zone interactive de cinci, chiar zece ori mai mari decât în alte RTS-uri, cu un număr de poligoane halucinant, de până la 15 milioane de poligoane. De exemplu, soldaţii prezintă un număr de poligoane egal cu cel al protagoniştilor primului **Half-Life**! O mare atenţie a fost acordată modelării monumentelor importante: Casa Albă, Palatul Buckingham, Golden Gate au în măruntaie până la 100.000 de poligoane. Nu lipsesc nici trăsăturile distinctive ale oraşelor, cum sunt semnele stradale, zonele rezidenţiale, intersecţiile... într-un cuvânt, foarte, foarte mult „take care".

Unele bug-uri aduc însă o umbră peste acest întreg: este vorba despre umbrele în timp real care-ţi strică din când în când cheful, dar asta-i singura bulină neagră.

Nici sunetul ne este mai prejos, simţi exploziile cum îţi suflă în ureche, paletele rotoarelor taie aerul şi unităţile reacţionează cu promptitudine. E incredibil câtă atenţie a fost acordată până şi celui mai amărât detaliu, într-atât ambientele "urlă de viaţă"! Îmi pare rău că nu am avut posibilitatea să fac un video test al lui **Act of War**... cei care nu aţi jucat încă jocul aţi fi avut ce vedea! Eh, dar toate acestea au un preţ: sărmane jucător care nu ai măcar un GeForce 4 MX, nici nu te gândi să te apropii de acest joc. Nu-mi place să o spun, dar **Act of War** este un joc cu pretenţii burgheze. Până şi o configuraţie de parvenit, adică un Athlon 64 3,5 GHz, cu GeForce 6800 GT poate fi supusă unor rare (ce-i drept) sacadări în luptele din multiplayer...



Chiar totul să fie bine?

Dacă tot am intrat în zona acuzelor, amintesc aici interfaţa care este urâtă, practică dar urâtă. Ocupă o bună parte din ecran şi icoanele sunt făcute cu lipsă de gust, la ani lumină depărtare de realizarea restului jocului. Ce m-a frapat în mod negativ a fost faptul că nu poţi face un grup din întreaga armată şi sub-grupuri formate din tipuri de unităţi. Este un adevărat coşmar să efectuezi în câteva clicuri manevre avansate de învăluire şi încercuire. Dacă în restul titlului grija pentru detaliu rezultă maniacală, în ergonomia acestuia nu poate emite deloc pretenţii. Sigur că totul se poate rezolva cu un patch şi cum jocul



HAI, BĂIEȚI repejor, repejor, nu care cumva să se prindă polițaii ăștia engleji că am furat rezervele de wiskey ale Coroanei!

Punctaj
ACT OF WAR

PRODUCĂTOR	Eugen Systems
PUBLISHER	Atari
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

- + gameplay echilibrat
- + singleplayer ritmat
- + design de nivel bun
- − singleplayer scurt
- − ergonomie imperfectă

Grafică	95%
Sunet	87%
Gameplay	92%
Atmosferă	89%
Multiplayer	85%

90%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2,5 GHz	CPU	- 3,5 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
C&C: GENERALS

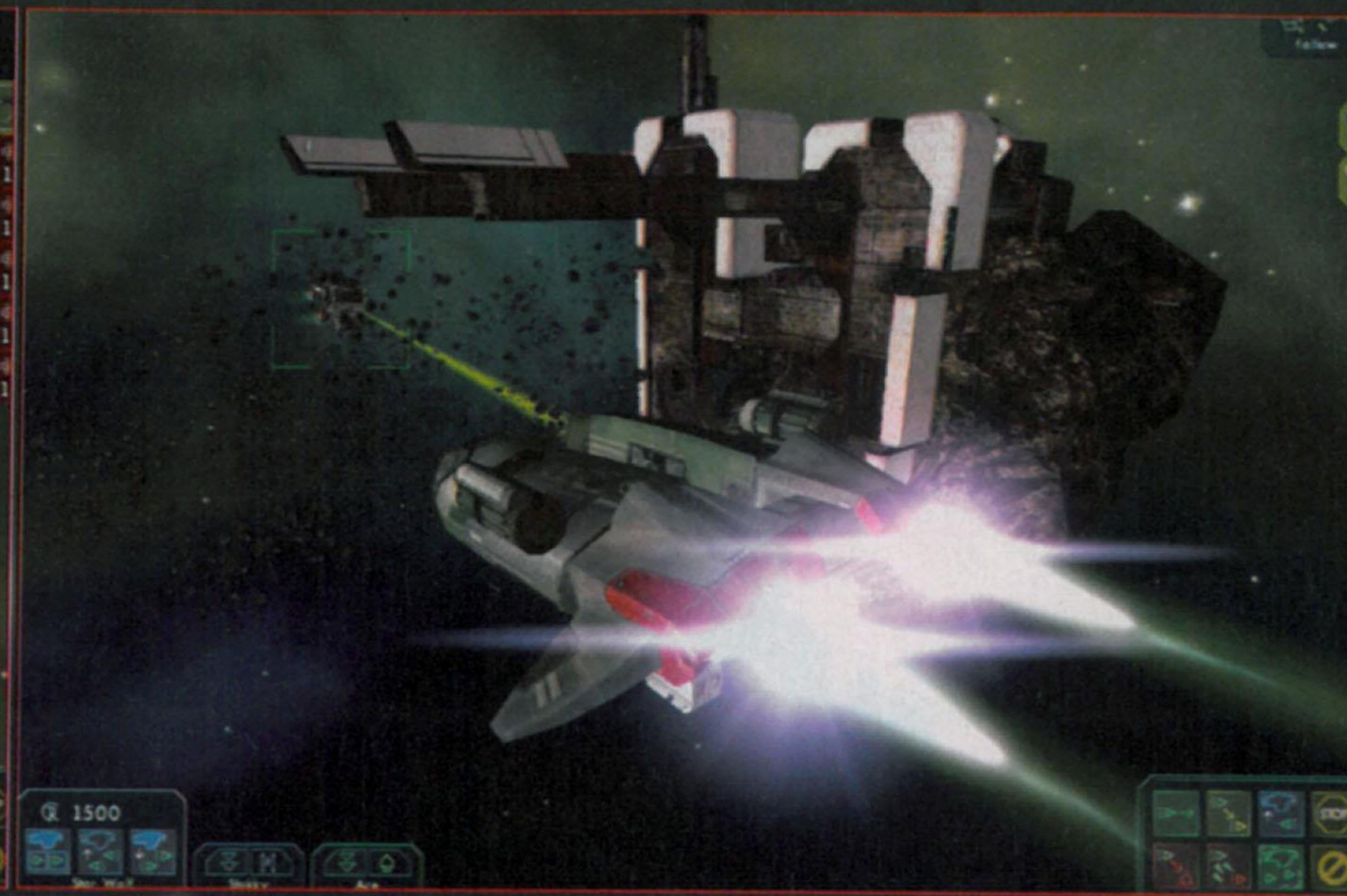
are lacune serioase în ceea ce privește gestionarea trupelor și cea a shortcut-urilor... cred că apariția acestuia s-ar impune cât mai repede. Totuși, aș fi preferat să pot selecta pe hartă într-o combinație toate unitățile cu care să atac, toate unitățile de același tip (ex. infanteria) sau de același model, ca în genialul dar acum bătrânul **Total Annihilation**, dar... altădată.

Atât de intensă era așteptarea acestui **Act of War**, încât am devenit destul de sceptic în privința lui; de regulă, excesul de hype duce la dezamăgiri mari și la jocuri care nu pot să se ridice la nivelul așteptărilor. Din fericire, noul RTS de la Atari a evitat această capcană. Dar ce este, totuși, acest **Act of War**? La prima vedere pare un fel de amestec între marii genului. Dacă-l privești mai îndeaproape, nu ai cum să rămâi la această impresie. Jocul tipilor de la Eugen Systems ne oferă un gameplay al naibii de echilibrat care, cu gestionarea ingenioasă a resurselor, legată de un design de nivel de calitate, rupe gura târgului. Realizarea impresionează, dar cel mai mult te cucerește varietatea situațiilor de joc ale unei campanii singleplayer foarte ritmate. Modul multiplayer ne-ar fi putut surprinde mai plăcut, dar nici acesta și nici greșelile care privesc ergonomia nu pot scufunda un joc de calitate care își depășește modelul, **Command & Conquer: Generals**.

NICOLAE YOGA
cipri@pcgames.ro







Star Wolves

Aventurile şi strategiile spaţiale sunt genuri de jocuri vechi de când lumea şi Spectrum-ul, care au avut admirabila forţă să revină la modă, de vreo cinci ani încoace. **În schimb un RPG printre stele, jucat din aceeaşi perspectivă tridimensională... eu unul n-am mai pomenit. Noroc cu geniul pustiu al ruşilor!**

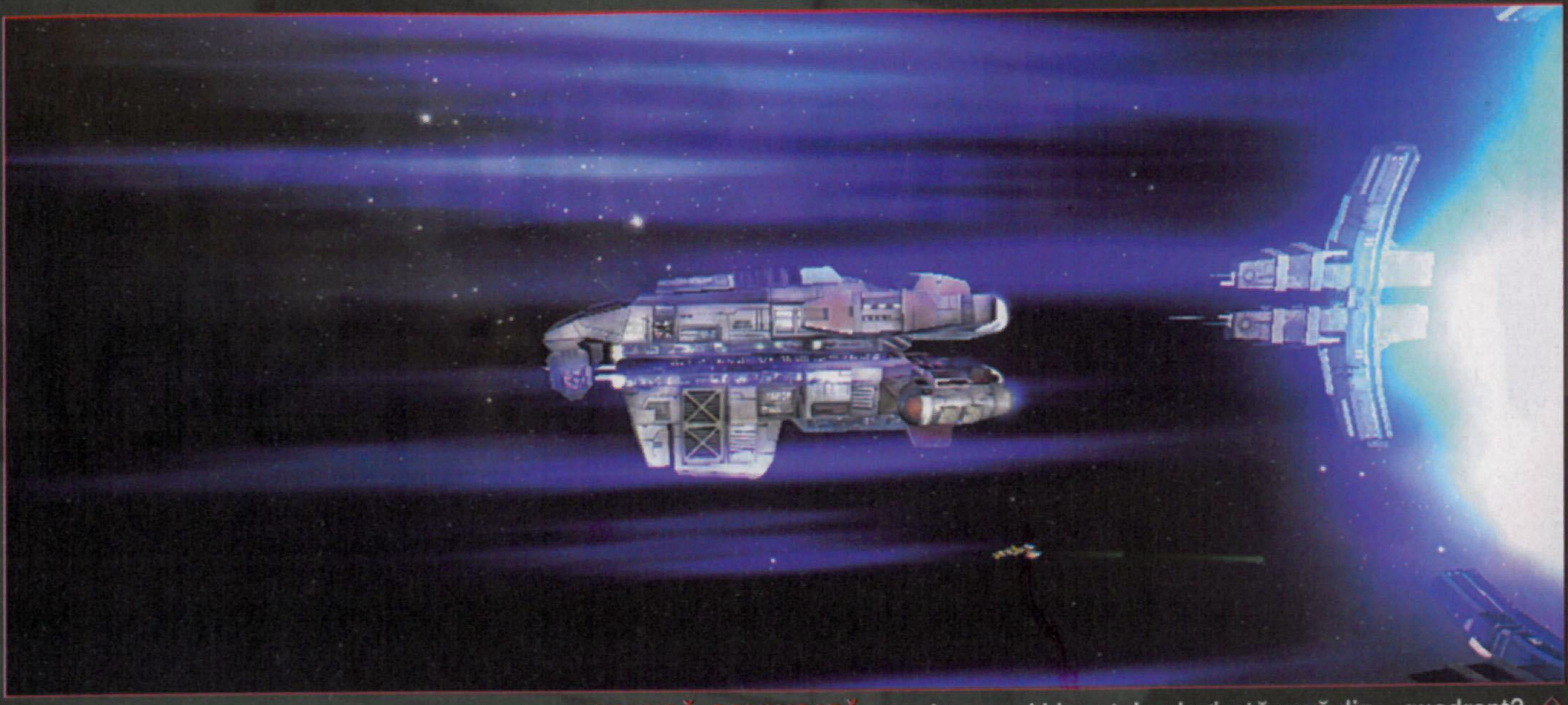
Jocurile zămislite în muma Rusia au prostul obicei să fie ori foarte proaste, ori să aibă nişte idei bestiale... dar prost implementate. **Star Wolves** nu face nici el excepţie de la această regulă, fiind un "RPG în spaţiu" care putea fi dus foarte departe în termeni de gameplay şi atmosferă, dar care eşuează lamentabil să te ţină lipit de scaun, prin stângăcia şi superficialitatea cu care l-au tratat producătorii.

Poate, ca şi mine înainte să pun mâna pe joc, te întrebi acum ce-i aia "RPG în spaţiu?"... Păi, e un fel de Homeworld, dar fără prea multă strategie (doar aşa, de formă, în timpul luptelor dintre nave), cu dialoguri ramificate (pe alocuri), piloţi care câştigă experienţă şi skill-uri (ăştia ar fi membrii party-ului), colectări de echipamente şi arme de pe urma navelor distruse (looting?) şi... bani, desigur, de pe urma misiunilor îndeplinite pentru diverşi indivizi dubioşi sau corporaţii stelare. Puteam să iau ca exemple comparative şi jocuri ca **Freelancer** sau **X2: The Threat**, întrucât un aspect important al lui **Star Wolves** sunt şi upgrade-urile ce pot fi aduse navelor, prin vânzarea junk-ului stelar adunat în misiuni şi cumpărarea altor junk-uri, mai puţin ruginite. Însă diferenţa majoră faţă de acestea este că, în **Star Wolves**, nu-ţi controlezi navele într-un mod atât de personal, ci dintr-o perspectivă mult mai flexibilă, tipică strategiilor gen **Homeworld**, **Haegemonia** sau **Nexus: The Jupiter Incident**.

Acestea fiind scrise, jocul te pune din start pe gânduri (nicidecum filozofice), prin cinematica sa introductivă. Pe fondul unor scene banale şi cu o voce de comentator sub-mediocru de fotbal american, un oarecare narator îţi prezintă un viitor în care omenirea s-a împrăştiat ca lepra prin mii de sisteme solare, sub iluzia unei conduceri ferme din partea Imperiului. De fapt, adevăraţii lideri sunt trei corporaţii care nu mai încap una de alta în vastitatea spaţiului cosmic, drept care se hărţuiesc în permanenţă şi fără pic de menajamente. Acesta e contextul în care facem cunoştinţă cu eroul nostru – un pilot amărât de navă comercială, a cărui viaţă e pe cale să ia o întorsătură neaşteptată (recunoaşteţi, desigur, motivul clasic al ţăranului coclit, transformat peste noapte în champignon al umanităţii). În finalul apoteotic al intro-ului, nava eroului e distrusă, tipul se ejectează prematur şi, din capsula lui de salvare rătăcită printre asteroizi, ameninţă cu o indiferenţă dezgustătoare: "You will regret it" – fără nici un semn de exclamaţie. Cine-i "you", ce-i "it" sau când îl va ajunge regretul din urmă... habar n-avem, şi nici nu prea ne interesează. Pentru că



O FI AVÂND ACE o faţă ridicolă şi un trabuc stupid, dar măcar ştie să facă... level-up!



OGLINDĂ, OGLINJOARĂ, care-i cea mai hiper-tehnologizată navă din... quadrant?

Punctaj
STAR WOLVES

PRODUCĂTOR	X-Bow Software
PUBLISHER	1C Company
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

+ coloana sonoră cu influenţe retro
+ câteva idei simpatice...
- ... dar prost implementate
- AI deplorabil
- prea simplist şi liniar

Grafică	66%
Sunet	63%
Gameplay	67%
Atmosferă	76%
Multiplayer	-%

68%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1.8 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
NEXUS: THE JUPITER INCIDENT
FREELANCER

jocul începe şi continuă într-o manieră atât de anostă şi de liniară, încât nu mulţi vor avea răbdarea să-l ducă până la capăt. Eu cel puţin n-am avut-o... chit că mi-s ardelean!

Totuşi, atât cât am rezistat, am petrecut şi momente plăcute în joc. Începutul e chiar promiţător, coloana muzicală având nişte influenţe acustice din anii '70 care m-au uns la suflet, iar grafica – pe cât de săracă în detalii – e destul de bine lucrată şi nu duce lipsă de eye-candy. Pe urmă, au început să apară elementele de role-playing: puteam să aleg mai multe variante de dialog cu "NPC-urile spaţiale", la sfârşitul misiunilor distribuiam skill-point-urile câştigate de fiecare pilot (ulterior au mai apăruţi şi alţii... şi altele), vindeam echipamentele recuperate din misiuni, iar ocazional mai cumpăram nişte arme şi sub-sisteme mai performante pentru navele de luptă şi pentru mothership-ul Star Wolf. După ce terminam cu toate pregătirile, dădeam o raită prin secţiunea ştirilor de senzaţie (şi totuşi există extratereştri, vrut-ai crede?!), îmi citeam corespondenţa şi alegeam o misiune. Plată bună, riscuri mici? Sign me up!

Ajuns în misiune, nu bine începeam să-mi văd de treabă, că una-două se ivea ceva "neaşteptat". Piraţii sunt inamicul public numărul unu, iar talentul lor de a-şi face apariţia în cele mai proaste momente şi situaţii devine rapid un lucru de la sine înţeles. Însă nu trebuie să-ţi faci prea multe griji: luptele sunt cât se poate de simpliste. Singurele manevre tactice se rezumă la activarea unor abilităţi speciale ale piloţilor – disponibile în număr limitat, pentru fiecare misiune – iar restul decurge de la sine. După slobozirea rachetelor, navele încep să se învârtă una în jurul celeilalte până le vine rău (ori lor, ori ţie), dar dacă reuşeşti să atragi inamicii în raza devastatoare a mothership-ului tău, totul se termină cu bine. Eventualele reparaţii ale fighter-elor le poţi executa din mers, prin docking-ul cu nava-mamă, după care porneşti mai departe (drumul e marcat pe hartă ca pentru... americani), îţi îndeplineşti obiectivul, mai schimbi două vorbe cu ceva staţie spaţială... et voila, mission accomplished. Scurt şi la obiect. De fapt, mult prea scurt, şi mult prea la obiect. Zona restrânsă de joc şi liniaritatea fiecărei misiuni devin îngrozitor de enervante, şi e păcat că ruşii nu au dedicat mai multă atenţie îmbogăţirii lumii jocului cu mai multe evenimente dinamice, mai mult trafic spaţial şi în general mai multe detalii – fie ele grafice sau de gameplay. Nici AI-ul navelor nu contribuie cu nimic la îmbunătăţirea situaţiei, existând mereu riscul ca un pilot să intre orbeşte într-un asteroid şi să se aleagă praful cosmic de nava lui, înainte să apuci să reacţionezi în vreun fel. În cazul ăsta, îţi mai rămâne de apăsat doar un singur buton: "Uninstall **Star Wolves** and wait for **X3: Reunion**". Off... nu mai apare odată jocul ăla!

HERR SCHLAFENHAUER
serban@pcgames.ro



UN PAS MIC pentru stârpirea piraţilor, un pas imens pentru completarea misiunii



INVENTARUL SPAŢIAL de unde îţi "echipezi" navele şi vinzi prada high-tech din misiuni

Simulator social

The Sims 2: University



Se pare că anumite lucruri au valoare de adevăr etren şi pot reprezenta pilonii de susţinere ai întregului univers. Fără să mă gândesc prea mult, îmi vin în minte trei astfel de lucruri de care poţi fi sigur: moartea, necesitatea plăţii taxelor şi apariţia add-on-urilor pentru jocurile The Sims.

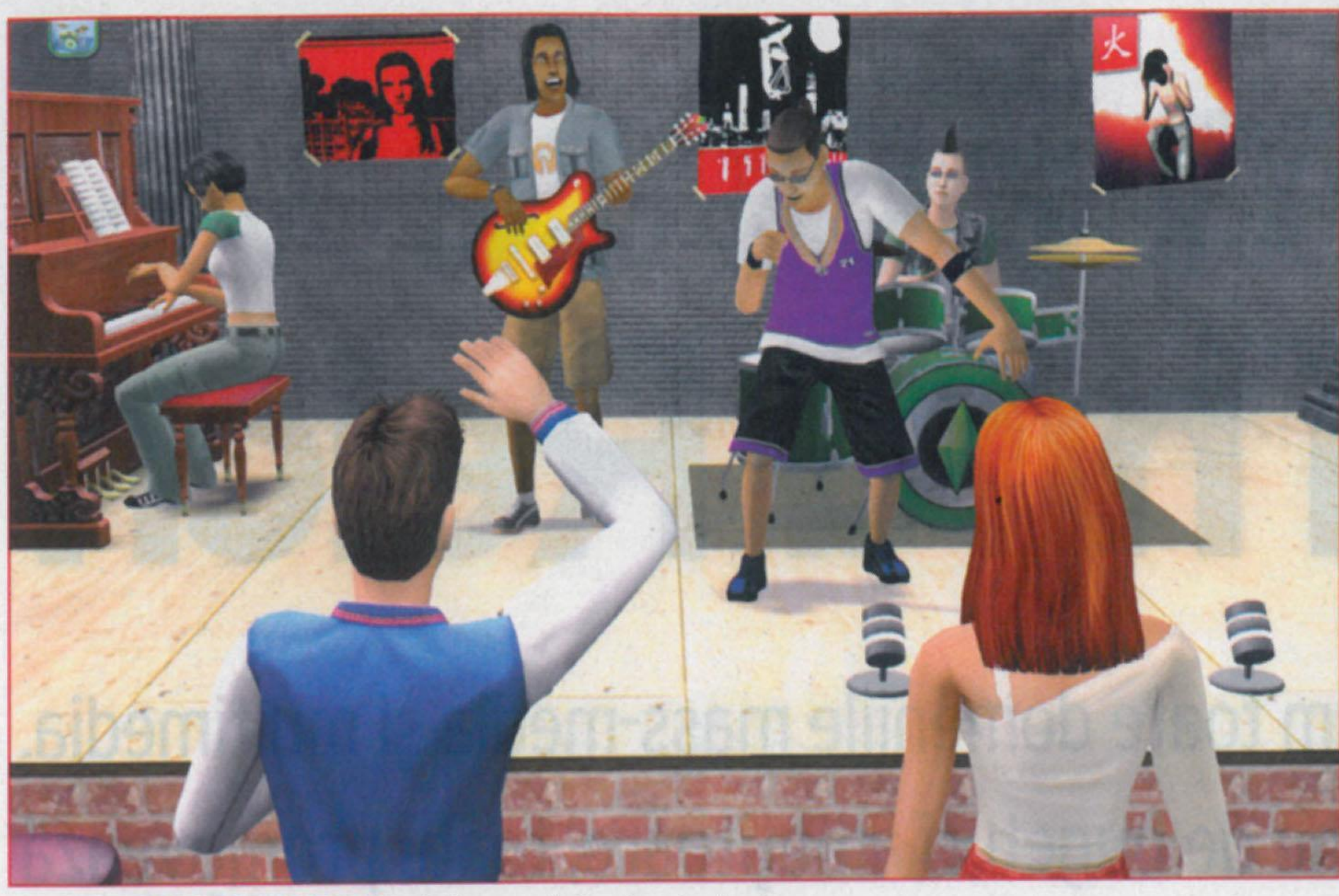
E discutabil, cine, de care dintre cele trei lucruri se sperie. Un lucru este însă cert: pentru primul **The Sims** Electronic Arts a publicat şapte add-on-uri, fiecare dintre ele ajungând în topul vânzărilor. Prin acest fapt, a exasperat gamerii care manifestă simptome ciudate numai la auzul cuvântului Sim. Totuşi există cerere pentru „interactiv soap-opera", cel mai bine demonstrând acest lucru apariţia celui de-al doilea episod, şi acum a primului add-on pentru acesta, **University**. Am putea să criticăm jocul (apropiindu-ne de limita cinismului) dar trebuie să recunoaştem că întreaga idee este un colosal succes comercial.

Din câte îi spune şi titlul, **The Sims 2: University** îi va pune pe cumpărători să retrăiască mai mult sau mai puţin frumoşii ani de facultate. Acest „miracol" se realizează prin adăugarea unor noi stagii de viaţă matură celor existente. Nu trebuie să te sperii însă, dacă tema de bază nu ţi se pare cea mai potrivită alegere: producătorii au mai umblat şi la sistemul jocului de bază, implementând noi elemente. Unul dintre acestea este sistemul de influenţă prin care vei putea marca viaţa celor din jurul tău. Astfel de puncte de influenţă se pot câştiga îndeplinind dorinţele Sim-ului tău. De acum încolo multe dintre dorinţele protejatului tău (de exemplu dorinţa unui copil de a lua note bune) îi vor aduce atât puncte de aspiraţie, cât şi puncte de influenţă. Dar cum numărul maxim al celor din urmă este limitat de numărul de prieteni, ca să poţi profita din plin





TOGA PARTY ŞI BILLIARD în umbra flamingoului de neon



INSTRUMENTELE NOI îndulcesc viaţa de student



BIRD VIEW and No Comment!

de noul sistem de influenţă trebuie să ai o gaşcă serioasă.

De la o poştă miroase că add-on-ul are ca ţintă principală publicul american. De exemplu, printre noile adiţii se numără şi un nou canal de televiziune cu tematică sportivă. Lăsând sim-ul să lenevească duminică după-masa în faţa televizorului urmărind emisiunile acestui canal, în timp ce ronţăie chips-uri şi bea cola calului, primeşti o natură moartă care înfăţişează exact stilul de viaţă american. Mai să nu începi să suferi de "sindromul stokkyholm". Primeşti în plus şi două stiluri noi de muzică pentru a-ţi mări pofta de a folosi aparatele hi-fi din casă. Dar mult mai interesant este să-ţi înveţi sim-ul să cânte la noile instrumente incluse în joc. Utilizarea acestor instrumente nu doar că-ţi aduc puncte de creativitate, dar după un anumit nivel de ajută să faci rost de nişte simbuleoni dând concerte underground. Într-un mod inexplicabil însă copii nu pot folosi instrumentele, tot aşa cum nu pot folosi nici proaspăta masă de biliard. Lista obiectelor noi ar putea continua mult şi bine, conţinând nişte lucruri apetisante ca mp3 player-ul sau telefonul mobil, de noile elemente de decor să nici nu mai vorbim. Cât de spre viaţa de colegiu... mai bine lăsaţi la o parte visele de simulator veridic. Viaţa de facultate prezentată în joc este aşa cum ar vedea-o un puşti de 12 ani. Partide de bătăi cu perne, alergat în pielea goală prin curtea facultăţii pentru a impresiona fetele, umblat la concerte fără cap şi fără coadă. Cursurile sunt prezente mai mult pe post de decor. Totul e cosmetizat în aşa fel încât să fie distractiv, uşor digerabil şi comercial. Totuşi absolvirea facultăţii rămâne obligatorie pentru a putea îndeplini anumite posturi sau funcţii. Celelalte noi surprize (plăcute sau nu) le veţi descoperi jucând add-on-ul. Producătorii au înghesuit atâtea idei noi încât nu-mi ajunge spaţiul pentru a le descrie. Majoritatea merită însă să fie descoperite şi nu explicate.

Din punct de vedere grafic, jocul nu s-a schimbat deloc – exact aşa cum era de aşteptat. Toate noile elemente introduse sunt realizate cu o grijă deosebită pentru detalii, animaţia lor fiind excepţional realizată. Din punct de vedere acustic, se poate observa o uşoară deplasare spre gusturi mai mature. Pe de o parte avem un nou canal de muzică cu melodii rock care să amintească pe gustul studenţilor, iar pe de altă parte, pentru cei ceva mai pretenţioşi, avem un post cu piese cu aroma jazz-ului anilor '60. În concluzie, nu pot spune altceva decât faptul că **University** este un add-on tipic pentru seria **Sims** cu multe idei noi şi are potenţialul să reîmprospăteze jocul de bază.

KIBA-GACII
jacint@pcgames.ro





SESIUNEA VIEŢII Examenele n-au un rol chiar atât de important în joc

Punctaj
THE SIMS 2: UNIVERSITY

PRODUCĂTOR	Maxis
PUBLISHER	Electronic Arts
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 20 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- + univers interesant
- − control imposibil
- − parte narativă sacadată
- − liniar

Grafică	89%
Sunet	84%
Gameplay	80%
Atmosferă	82%
Multiplayer	-%

84%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1.4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
THE SIMS 2
SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

Freedom Force vs. Third Reich

Super-eroii americani au făcut vâlvă în cam toate domeniile mass-media şi multimedia. De la jocuri pe anticele console, la filme de bugeturi ameţitoare, toate promovează o mână de câţiva indivizi şi individe, care mai de care mai ciudat îmbrăcat, toţi dotaţi cu puteri ameţitoare, de plângi numai când te gândeşti ce ai putea face cu ele. **Ei bine, iată. Eroii noştri au decis că al doilea război mondial nu putea fi câştigat de forţele aliate fără ajutorul lor, drept pentru care au decis să se întoarcă în timp şi să rezolve problema.**

Freedom Force vs. The Third Reich este dotat cu o campanie de proporţii mulţumitoare, ce constă în diverse scenarii uşor lineare, precum şi o povestioară drăgălaşă, numai bună de adormit minţile luminate ale americanilor. De departe, modul singleplayer este deliciul jocului, el începând cu o scurtă animaţie ce se doreşte un sumar al poveştii originale, lucru ce se dovedeşte a fi util atât veteranilor (care pot astfel să recapituleze experienţa trăită în prequel), precum şi noilor veniţi pe plaiurile gameristice, pe care totuşi i-aş invita cu căldură să pună mâna şi să butoneze mai întâi **Freedom Force**, pentru o maximă satis-











FETIȚELE SUB 14 ANI CU CHIBRITURI salută ziariștii răpiți și salvați în Irak de trupele "speciale" române!

facere a exigențelor. Întreaga campanie pare structurată ca un comic book clasic, fiind piperată cu tot soiul de coveruri autentice pentru fiecare porțiune a poveștii. Un factor important este faptul că jocul nu își pierde niciodată din ritm – de la început și până la sfârșit vom avea aceeași tonalitate de adrenalină, scufundați într-o poveste "jucăușă" ce are ca protagoniști principali toată flora și fauna cea vestită a întregului Apus, plus câteva noutăți, atât de o parte cât și de alta a baricadei, noutăți foarte bine implementate în context. Datorită numărului mare de personaje pe care îl avem la dispoziție, a diverselor setări de dificultate, precum și a sistemului interesant de combat, jocul se bucură, contrar așteptărilor, de o rejucabilitate notorie (mi-ar plăcea să spun acest lucru și despre ALTE titluri noi). Că tot vorbeam de dificultate, ne va fi destul de ușor să măcelărim tot soiul de naziști indiferent de cât de mult am pompa în ei opțiunea "hard", lucru ce poate fi deranjant pentru jucătorii hardcore, dar care face experiența de joc ceva mai lejeră, iar atmosfera mai puțin tensionată.

Pe lângă modul *campaign* singleplayer, producătorii au oferit și unul *skirmish*, în care jucătorii pot încerca să facă față unor valuri constante de inamici, în diverse locații și din diverse motive. Mai mult decât atât, avem și opțiunea multiplayer, numai bună pentru a ne testa eroii împotriva vecinului de la etajul 4, care joacă de 3 zile Dota încontinuu și care a început să mă cam calce pe nervi. Cu toate aceste extra dotări, jocul prinde la public exclusiv prin varianta singleplayer, care este paradoxal de reușită și de captivantă. Asta probabil deoarece sunt un fan Marvel.

Gameplay-ul este simplu, ușor de înțeles datorită unei interfețe intuitive, și distractiv nevoie mare. Primele misiuni au rolul de a servi ca un tutorial pentru cei mai slabi de înger, oferind o grămadă de situații pentru a ne acomoda cu controlul personajelor, precum și pentru a ne obișnui cu diferitele super-puteri ale fiecăruia. Ținând cont de faptul că nu vom putea controla mai mult de 4 super-eroi în fiecare misiune, acțiunea este mai tot timpul degajată și comodă, lăsându-ne timp berechet pentru un micro-management al squad-ului și, mai ales, al abilităților membrilor săi. Jocul se bucură de o serie de îmbunătățiri în ceea ce privește interfața și AI-ul adversarilor, mai ales la capitolul optimizare. Acum, e mai simplu ca oricând să arunci cu mașini după adversarii înmărmuriți, să distrugi zgârie nori în timp ce te lupți cu ceva animal fioros sau să iei un inamic de picior și să îl arunci în cartierul vecin. Per total, sistemul de combat este unul destul de bine dezvoltat și foarte ușor de folosit, iar personajele au tot felul de atribute și abilități, foarte diferite una de alta și pe care trebuie să le dezvoltăm optim.

Sincer, acest joc este un joc bun în sensul funny al cuvântului, iar cei mai mulți îl vor privi probabil ca pe o parodie la clasicele francize din domeniul comicsurilor. Cu toate acestea, **Freedom Force vs. Third Reich** este, paradoxal, un joc drăguț, care merită jucat cel puțin pentru povestea fascinantă.

PAUL OF RADIANCE
paul@pcgames.ro

Punctaj
FREEDOM F. VS. THE THIRD REICH

PRODUCĂTOR	Irrational Games
PUBLISHER	Irrational Games - VUG
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 8 ani

PRO & CONTRA

- + poveste bine structurată
- + control simplu și eficient
- − kiddies stuff
- − uneori superficial

Grafică	79%
Sunet	83%
Gameplay	80%
Atmosferă	82%
Multiplayer	81%

81%

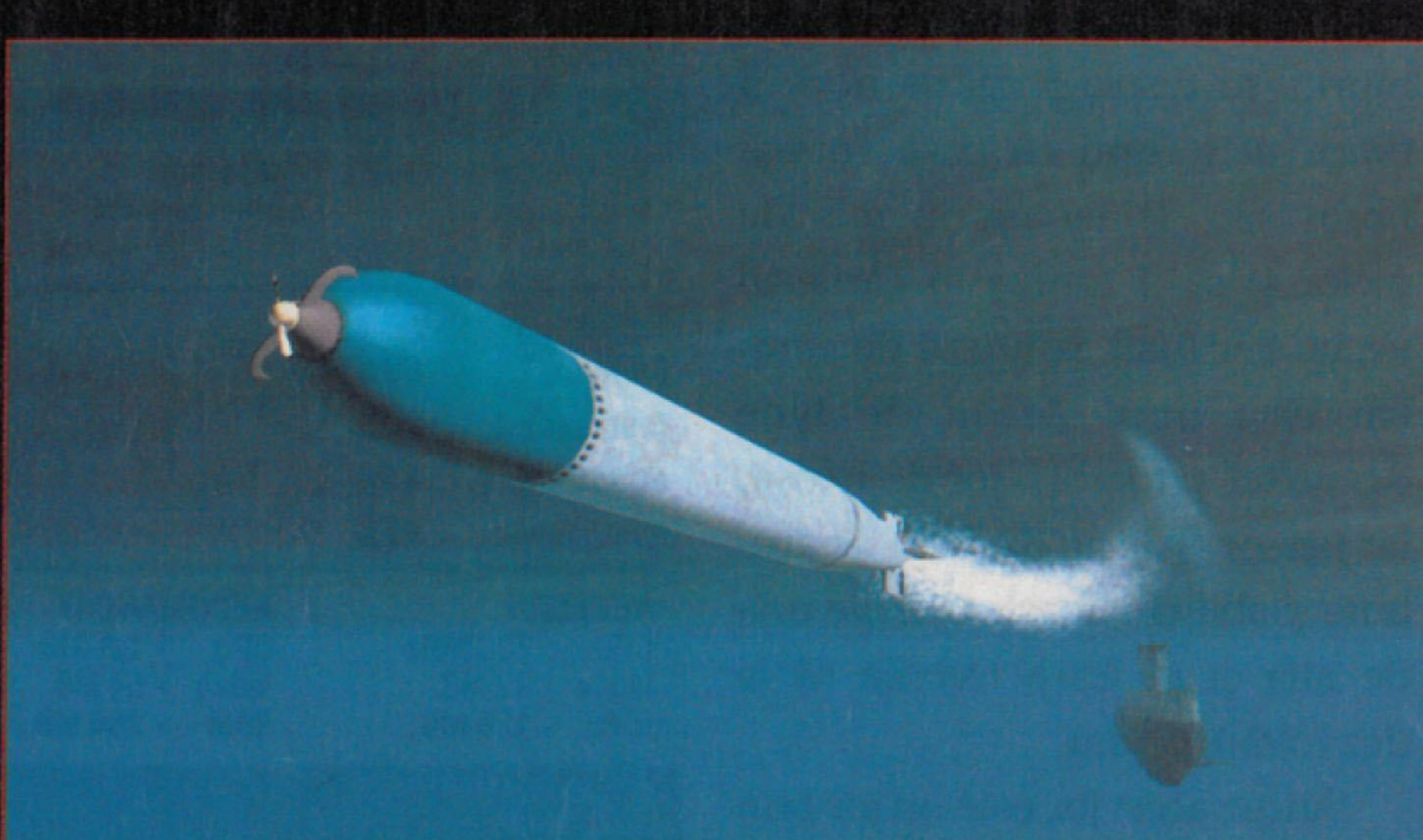
NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 733 MHz	CPU	- 1,8 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FREEDOM FORCE



Silent Hunter III

O urmăream de o zi întreagă... Stăteam în coada ei la cinci kilometri şi o ascultam cu hidrofonul: era o amărâtă de navă comercială, dar rămăsesem fără torpile (Verdammnt Amerikaner!) şi nimeni din echipaj nu era atât de nebun să se înhame la tunuri, pe furtuna aia nasoală. **Dar în sfârşit s-a mai luminat! Înaintez la vreo doi kilometri de ea, mă ridic discret la suprafaţă, ordon oamenilor să ia poziţia de tragere pe punte (Scneller, schneller!) şi deschid focul. După douăzeci de salve sunt deja aproape de ea şi o pot admira cum se scufundă... Aoleu, abia acum îi zăresc steagul! Scheiße, es ist ein deutsches boot, sie blutig idioten!!!**







NAVELE COMERCIALE fără escortă sunt o țintă sigură: dacă ratezi, lasă-te de meserie!



MAI LA STÂNGA, stânga, stânga... sus, sus, puțin mai la dreapta... și... Feuer!

Sunt rare momentele în care putem spune, cu mâna pe inima noastră jucăușă, că suntem români. Atât de rare, încât mai că nu vorbim despre ele la singular! Anul trecut, **Chessmaster X** a fost poate prima mare reușită a unui studio autohton de game-development, iar în primăvara asta Ubisoft România revine în forță și scufundă ștacheta simulatoarelor de submarine, cu un titlu de mare clasă: **Silent Hunter III**. Lăsând totuși la o parte entuziasmul exuberant și tentația – oarecum firească – de a mă lăsa dus de val, cred că ar fi bine să pun din start întrebarea: e sau nu aceasta o realizare de nota zece?

Așa cum se prezenta jocul în momentul lansării... nu. În schimb, cele două patch-uri apărute până-n prezent au corectat o mulțime de bug-uri și omisiuni, aducând jocul tot mai aproape de visul oricărui fan hardcore. Fără îndoială, **Silent Hunter III** este cel mai bun simulator de gen la ora actuală, care nu-și dezamăgește fanii, și nici nu-i menajează de asprimea vieții de "U-Boot-Kapitän". Dar în același timp, are meritul de a fi accesibil inclusiv celor care n-au mai avut de-a face cu genul acesta de jocuri. Bine, nu mă refer aici la gaymerii pentru care EA Sports reprezintă autoritatea ludică supremă; trebuie să ai totuși o oarecare afinitate pentru istoria celui de-al doilea război mondial (și o răbdare de fier), sau cel puțin să-ți placă "filmele cu submarine", pentru a te bucura din plin de atmosfera și de profunzimea lui **Silent Hunter III**.

Iar când spun filme cu submarine, spun "Das Boot". Acesta a fost o sursă majoră de inspirație pentru echipa producătoare, care și-a propus din start să realizeze un joc cu o atmosferă cinematică apropiată de filmul lui Wolfgang Petersen, din 1981. În acest sens, cea mai evidentă schimbare adusă față de părțile anterioare ale seriei a fost una vizuală. Engine-ul grafic dezvoltat de români i-a lăsat cu gura căscată pe cei obișnuiți cu vechile jocuri **Silent Hunter**, **Aces of the Deep** sau chiar **Sub Command**-ul din 2001. Interiorul și exteriorul submarinelor a fost modelat în detaliu, urmând îndeaproape datele istorice pentru fiecare tip de submarin inclus în joc (II, VII, XI, XII) și pentru fiecare generație lansată la apă în perioada 1939-1944. Din păcate, unele texturi au o rezoluție cam slabă, fiind destul de dificil să citești, de pildă, marcajele hidrofonului sau ale altor echipamente ce pot fi acționate manual. Dar în afară de asta... jos pălăria! Te poți învârti prin toate compartimentele submarinului (mai puțin dormitorul, camera motoarelor și a torpilelor, unde nu prea se aventurau căpitanii nici în realitate); ofițerii de serviciu și o parte din echipaj sunt și ei acolo – ba chiar îți răspund la ordine, în



SECHESTRAȚI ÎN PORT, ofițerii au pus de-o șezătoare pe puntea U-Boat-ului și se pregătesc de-un "crash dive" spirtos...









germană sau engleză; şuncile şi bananele agăţate în spatele periscopului se leagănă pe timp de furtună; noaptea întregul submarin e cufundat în tipica lumină roşiatică; iar după încasarea câtorva depth-charges în pupa, jeturile de apă îşi fac apariţia pe ici, pe colo, prin părţile esenţiale...

Nu mai puţin impresionantă e şi suprafaţa apei, cu nişte reflexii de toată frumuseţea ale ambarcaţiunilor şi exploziilor, valuri agitate care inundă uneori turnul de veghe, şi dâre înspumate ale navelor, periscoapelor şi torpilelor de primă generaţie. Toate astea pot fi admirate la discreţie în timpul jocului, selectând vederea externă liberă (tasta F12) sau activând secvenţele cinematice care apar la scufundarea unei nave, doborârea unui avion, lansarea unei torpile sau apropierea ei de ţintă.



O TORPILĂ PERFECT PLASATĂ, 200 metri rămaşi până la ţintă şi trei destroyere gonind dinspre pupa... e cazul să ne dăm la fund!

Torpedo hit!

Fiecare torpilă care-şi atinge ţinta îţi dă o satisfacţie aparte, comparabilă eventual cu doborârea unui avion dintr-un simulator de zbor uber-hardcore, după multe învârteli ameţitoare. Iar această satisfacţie nu face decât să crească, odată cu activarea fiecărei setări de realism – de la cele mai lejere (unlimited CO2, fast reload times, no external view etc.) şi până la cele mai aspre limitări, care fac deosebirea între o simulare rezonabilă, una foarte bună, şi una demenţială!

Diferenţa crucială apare în momentul în care activezi setările "manual targeting system" şi "no map contact updates". Cea din



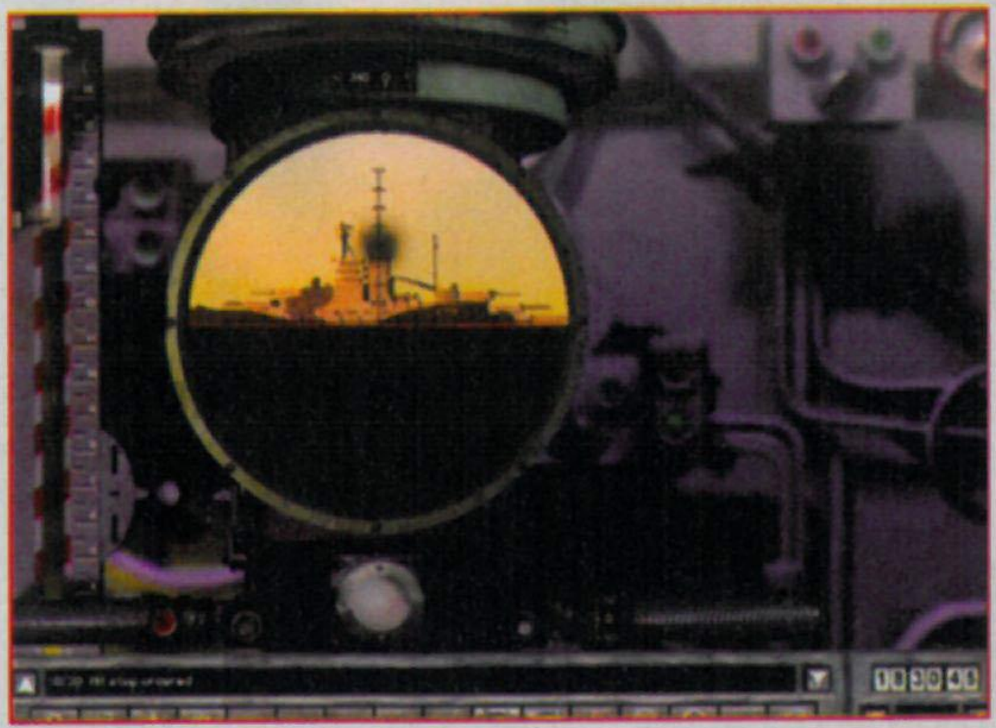


Silent Hunter



Creat de studioul Aeon şi purtând emblema celor de la Strategic Simulations (SSI), primul Silent Hunter a fost lansat la apă în anul 1996 şi s-a impus rapid în fruntea simulatoarelor navale ale vremii – cot la cot cu cele două Aces of the Deep (din '94 şi '95). Complexitatea şi realismul său, împreună cu misiunile aleatorii din campania singleplayer, au făcut din Silent Hunter un joc de referinţă timp de aproape zece ani de zile.

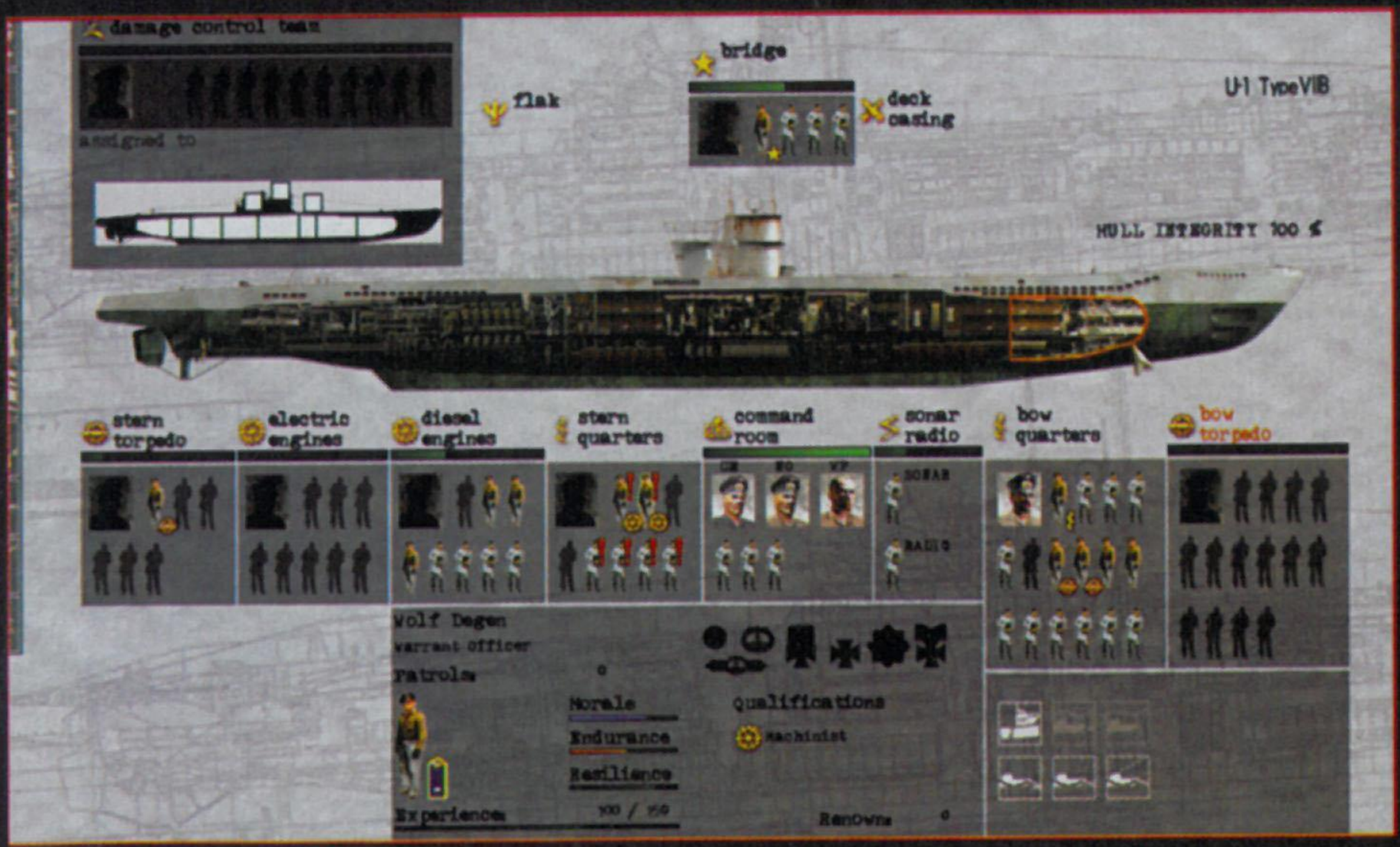
Silent Hunter II



Un proiect semi-eşuat, care a trebuit să înfrunte nu doar huiduielile fanilor, ci şi o serie de probleme interne. Acelaşi studio Aeon a început să lucreze la Silent Hunter II prin 1997, însă trei ani mai târziu proiectul a fost încredinţat unei noi echipe (Ultimation), care a fost nevoită să refacă practic tot jocul în mai puţin de un an. La lansarea din 2001, SH2 nu a mai reuşit să se impună ca un succesor onorabil al primei părţi, în special din cauza lipsei factorului aleatoriu în misiuni şi a graficii sale modeste.

urmă reprezintă cred o premieră pentru acest gen, întrucât SubSim-urile de până acum îţi arătau în timp real pe hartă poziţia şi orientarea navelor detectate. Deci prin activarea opţiunii "no map contact updates", va trebui să marchezi cu mâna ta fiecare poziţie în care a fost detectată o navă, să-i deduci apoi cursul şi, eventual, viteza – dacă ai cronometrat şi timpul scurs între fiecare măsurare. Toată treaba asta merge mână-n mână cu setarea "manual targeting system", pentru că ştiind distanţele, vitezele şi unghiurile, poţi calcula manual o soluţie de tragere. Ce simplu sună... Dar ce nebunie e, când te apuci să "desenezi" pe NavMap şi să scrijeleşti pe o hârtioară tot felul de calcule! Evident, nu recomand activarea acestor două opţiuni, decât celor cu adevărat pasionaţi, fascinaţi şi îndrăgostiţi lulea de submarine.

Chiar şi fără ele, **Silent Hunter III** rămâne un simulator extrem de serios şi de complex. De aceea, primul lucru pe care ar trebui să-l facă oricine e să urmeze cursurile din Naval Academy. Primele trei examene – în care înveţi să controlezi submarinul şi tunurile de pe punte – sunt destul de banale. Iar următoarele două te învaţă şi partea cea mai importantă: torpilarea! Ochirea unei nave care goneşte pe şapte cărări, cu o viteză medie sau mare, nu e joacă de copil. Dar în această primă fază vei învăţa măcar strictul necesar despre alegerea ţintelor prioritare dintr-un convoi, interceptarea lor, obţinerea unei soluţii corecte de tragere (adică a unghiului sub care trebuie lansată torpila), iar apoi fuga de escortele rapide care



DACĂ NU AI GRIJĂ DE ECHIPAJ, s-ar putea să te lase baltă taman când nu trebuie...



IMEDIAT DUPĂ PRIMA EXPLOZIE, convoiul se scufundă în haos şi debandadă



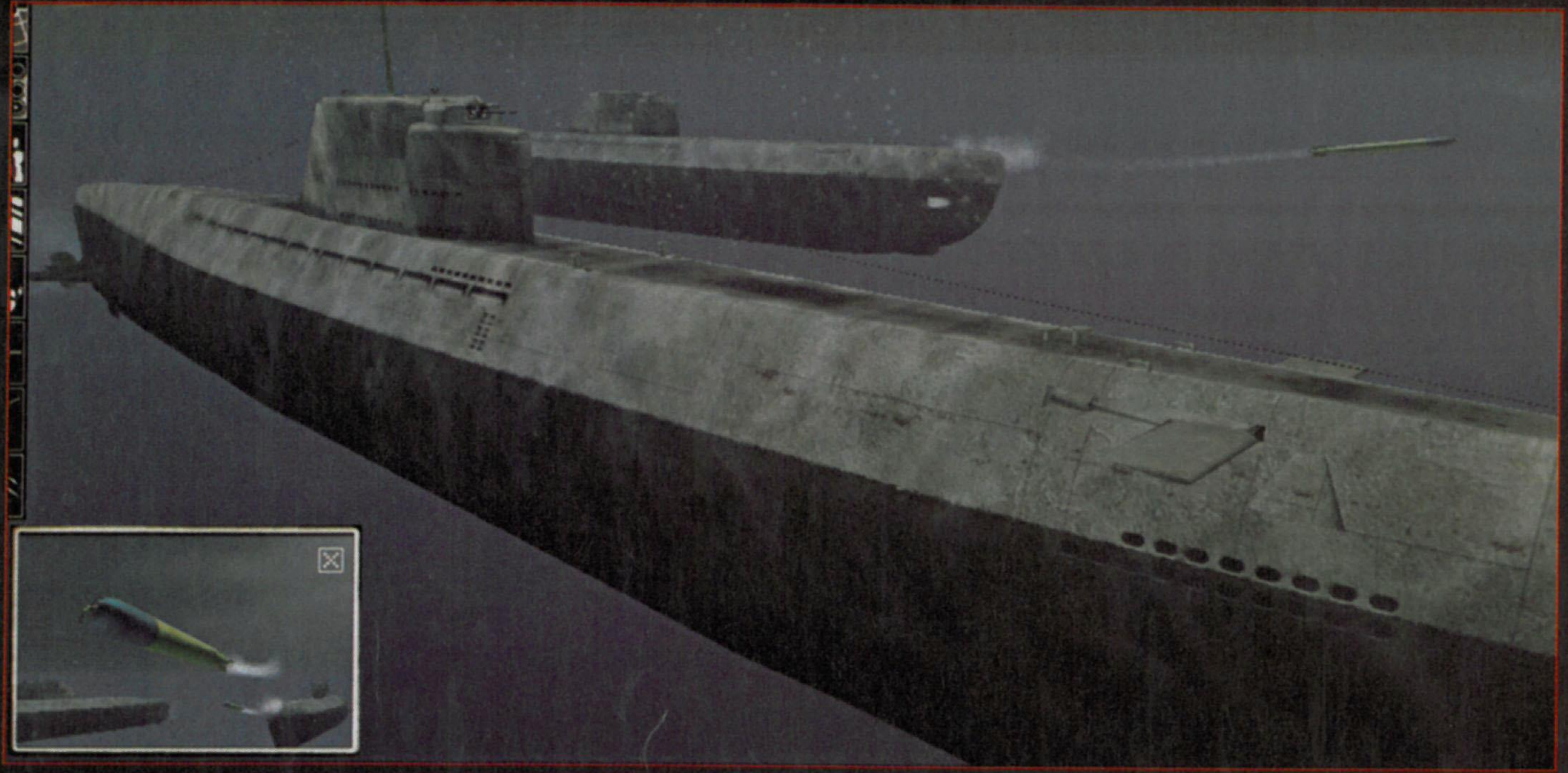
RA-TA-TA-TA! Schneller, Fritz, că luăm apă și mai ai încă două de doborât!



RA-TA-TA-TA! Gut, gut, treci la ultimul că imediat vin și distrugătoarele pe noi.



RA-TA-TA-TA! Sehr gut, Fritz, când ajungem înapoi la bază ai o medalie și două beri!



MOMENT DE GLORIE ONLINE Micul "wolfpack" își dezlănțuie prima salvă de torpile, în direcția unor nave britanice somno'lente

pornesc în căutarea ta, de îndată ce prima explozie sau dâra lăsată de torpilă te-a dat de gol.

Condițiile de luptă și starea vremii din Naval Academy sunt totuși ideale, așa încât prima misiune de patrulare din campania dinamică (modul Career) poate fi ușor demoralizantă, pentru unii. De abia aici începi să realizezi că, de fapt, marea e mult mai agitată decât în "tutorial"; că echipajul își dă duhul după o zi de tras la rame fără pauză; că tunurile de pe punte nu pot fi folosite când vremea se înrăutățește; că până și detectarea navelor devine uneori o provocare în sine. Iar lista poate continua mult și bine...

Eu, cel puțin, era cât pe ce să mă izbesc de primul meu contact inamic, reperat în apropierea coastelor britanice. Pe atunci încă nu aveam habar cât de utilă poate fi folosirea manuală a hidrofonului, în special dacă vremea e foarte rea, iar vizibilitatea redusă nu permite detectarea în timp util a navelor. Știam (de fapt bănuiam) cursul de interceptie pe care trebuia să-l urmez, dar habar n-aveam cât de aproape sau de departe eram de respectiva navă. Afară era o furtună și o beznă impenetrabilă, iar ofițerul de serviciu pe punte mi-a raportat contactul vizual cu nici o sută de metri înaintea coliziunii cvasi-iminente. Doar câteva comenzi disperate ("Back emergency!", "Hard to starboard!", "Crash dive!") mi-au mai salvat frumusețea aia de U-Boot Typ VII.

La următorul contact, am început să experimentez cu folosirea hidrofonului și a "ping-ului", pentru aflarea direcției și a distanței exacte față de țintă. Iar după încă o întâlnire nocturnă, cu o navă comercială franceză, stăpâneam deja suficient de bine echipamentul, cât să o interceptez dintr-o poziție optimă de tragere și să o torpilez din prima.

Exemple de genul ăsta sunt încă o grămadă, și fiecare jucător de **Silent Hunter** cred că poate povesti ore în șir despre pățaniile sale navale și submsersiunile subversive prin care-a trecut. Totuși, sunt și câteva lucruri mai puțin evidente, de care s-ar putea să nu-ți dai seama de unul singur. Lucruri pe care nu le înveți nici la Academie, și nici din experiența proprie. Pentru astea... ai face bine să-ți cauți un chibiț care joacă pe 100% realism sau, mai simplu, să cotrobăi atent prin forumurile de discuții online, care colcăie de "tips & tricks".

Under pressure

Cel mai "tricky" aspect al unei lupte e fuga de urmăritori. În mod normal, până la inițierea atacului se presupune că te furișezi nedetectat în poziția de tragere. Dar odată ce escortele rapide te-au luat în vizor, se cam împuțește treaba. Primul imbold e să cobori urgent la o adâncime cât mai mare – lucru care uneori funcționează, alteori ba. Paradoxal, sunt situații în care submarinul tău e mult mai greu de detectat la suprafață, decât la 50-100 metri sub apă. Cum așa? Foarte simplu: gândește-te doar la o mare foarte agitată, pe timp de noapte... Navele inamice nu "văd" prea departe în acest caz, în schimb "aud" al naibii de bine cu ajutorul hidrofoanelor (doar nu credeai că nemții le-au inventat?!).

Pe urmă sunt situații disperate în care pur și simplu nu-ți mai rămâne altceva de făcut, decât să

te întorci direct spre nava care vine spre tine şi să lansezi o salvă de torpile setate pe detonare magnetică (puţintel sub chila navei), de pe la 500 de metri: mai devreme de atâta, şi nava le poate evita; iar de la mai puţin de 500 metri, ai toate şansele să nu ţi se armeze torpilele! Oricum, riscul de a rata e mare şi, chiar dacă apuci să te dai la fund, e foarte dificil să scapi de butoaiele explozive şi grenadele aruncate cu dărnicie de către urmăritori. Unde mai pui că versiunea 1.2 a jocului (sorry, n-a mai apucat să intre patch-ul pe CD/DVD) introduce niscaiva plase anti-submarin şi câmpuri de mine subacvatice... Acolo să te ţii, nene!

Din fericire, ritmul campaniei e bine dozat, aşa încât vei putea învăţa din mers toate aceste lucruri. Vei începe cu patrule lejere în Nord, te vei aventura apoi în Mediterană, în Atlantic sau chiar în porturile de pe coastele Americilor. Da, poţi intra efectiv în porturi, dacă te ţine balastu'. Şi chiar dacă nu eşti mulţumit de evoluţia carierei, poţi începe alta complet nouă şi la fel de dinamică, în serviciul oricărei flotile de U-Boat-uri şi în orice an în care a activat acea flotilă – n-i decât să verifici: pe partea de autenticitate istorică, **Silent Hunter III** e rupere.

Pentru cei dornici de o acţiune rapidă, jocul include câteva scenarii single-player celebre, cum ar fi incursiunea în portul britanic Scapa Flow. Iar pentru cei care au prieteni mărinimoşi (dispuşi să-şi care calculatorul de colo-colo) sau o conexiune la Internet, modul multiplayer e un deliciu! Cea mai palpitantă vânătoare online la care am luat parte, a fost alături de alte trei submarine tip XXI, împotriva unui convoi militar de vreo şase battleship-uri greoaie şi un destroyer dat naibii. Două dintre submarine au năvălit ca lupii în stână şi nu a trecut mult, până când ambele s-au întors cu burta la soare... În schimb, cei doi rămaşi am făcut ravagii, coordonându-ne mişcările (pur intuitiv, nu prea ai vreme de pălăvrăgeli în asemenea momente) şi scufundând în tandem toate battleship-urile. Şi poate-am fi reuşit să ducem treaba până la capăt, dacă nu aş fi uitat la un moment dat să mai dau comanda "Crash dive!", fiind retezat fără milă de către destroyer-ul care se învârtea deasupra noastră cu o agilitate halucinantă.

Aşadar, până-n acest moment pot spune că am o părere excelentă despre **Silent Hunter III**. Are încă o serie de neajunsuri, e drept, dar cele majore au fost deja corectate de primele două patch-uri. Iar dacă trupa din Bucureşti continuă să-l mai finiseze, în scurt timp vom avea un joc de nota 90+.

HERR SCHLAFENHAUER
serban@pcgames.ro

Punctaj
SILENT HUNTER III

PRODUCĂTOR	Ubisoft România
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREŢ	30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- + suspans şi atmosferă intensă
- + setări de realism diverse
- − blocarea rezoluţiei la 1024x768
- − bug-urile

Grafică	86%
Sunet	90%
Gameplay	92%
Atmosferă	91%
Multiplayer	88%

89%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1.4 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SILENT HUNTER I, II
ACES OF THE DEEP

AMD rămâne la DDR

Deşi specialiştii se aşteaptă ca evoluţia memoriei DDR2 să înceapă încă din acest an, Advanced Micro Devices Inc. (AMD) nu intenţionează, pentru moment, să adauge gamei proprii de procesoare vreun suport pentru acest tip de memorie. Anunţul a fost făcut în cadrul expoziţiei CeBIT 2005, desfăşurate recent în Germania. Memoriile DDR2 sunt succesoarele DDR SDRAM (synchronous dynamic RAM), standardul curent pentru memoria de PC.

DVD+RW-uri mai rapide

O nouă serie de discuri reinscriptibile de viteze mari şi drive-uri corespunzătoare vor ateriza pe rafturile magazinelor în al doilea trimestru al anului curent. Anunţul a fost făcut, de asemenea, la CeBIT 2005, de către membrii Alianţei DVD+RW. Produsele DVD+RW 8X vor putea copia un DVD complet în mai puţin de opt minute, iar cele double-layer DVD+R 8X vor copia un DVD double-layer de 8,5 GB în doar 15 minute.

Pirateria la Microsoft

Un fost angajat al companiei Microsoft a fost condamnat la doi ani de închisoare şi la plata unor despăgubiri în valoare de cinci milioane dolari pentru că a vândut în interes personal produse software ale companiei. Richard Gregg, în vârstă de 45 ani, a recunoscut în faţa unui tribunal districtual din Seattle că a comandat software în valoare de peste 13 milioane dolari pentru uz intern, vândându-l însă ulterior pentru a-şi plăti datoriile la bancă şi pentru a-şi cumpăra maşini de lux.

Gmail la 2GB

Ca o nouă ofensivă a războiului purtat de către furnizorii de servicii webmail, Google a anunţat la împlinirea unui an de la lansarea serviciului Gmail Beta dublarea spaţiului de stocare. Astfel utilizatorii pot beneficia gratuit, de acum încolo, nu de 1GB, ci de 2GB de spaţiu. În plus, compania a anunţat că va continua să extindă capacitatea de stocare a conturilor Gmail periodic.

AMD Pacifica

AMD a anunţat că va oferi în curând detalii despre replica sa la tehnologia Virtualisation Technology (VT) a companiei rivale Intel, prin publicarea specificaţiilor sistemului său de virtualizare pe platforma AMD64. Numită Pacifica, tehnologia va permite procesoarelor AMD pe 64 biţi să găzduiască mai multe sisteme de operare - sau mai multe instanţe ale aceluiaşi sistem de operare - simultan.

Intel

Celeron pe 64 biţi



Lupta dintre cei doi titani, AMD şi Intel, continuă acum pe piaţa procesoarelor pe 64 biţi. Chiar dacă AMD are un avantaj în privinţa procesoarelor high-end pe 64 biţi, Intel intenţionează să câştige bătălia prin introducerea liniei de procesoare Celeron D cu suport EMT64. Acestea vor fi marcate cu indicativele 326, 331, 336, 341, 346, 351, respectiv 355, frecvenţele de funcţionare fiind de 2.53GHz, de 2.66GHz, de 2.80GHz, de 2.93GHz, de 3.06GHz, de 3.20Hz şi de 3.33GHz. Pe lângă EMT64, noile procesoare Celeron vor suporta şi tehnologia EDB (Execute Disable Bit) care blochează anumiţi viruşi în cazul folosirii sistemului de operare Windows XP cu Service Pack 2.

Microsoft

De la Win 32bit la Win 64bit - gratuit

Tendinţa de trecere la procesoarele pe 64 biţi începe să se resimtă pe piaţa internaţională, atât Intel, cât şi AMD având oferte de astfel de procesoare pentru sistemele desktop şi pentru notebook-uri. Deocamdată lipsesc însă aplicaţiile compatibile cu această tehnologie, aplicaţii care să pună în valoare capacitatea superioară de calcul. Microsoft a anunţat lansarea în viitorul apropiat a sistemului de operare optimizat pentru 64 biţi, versiunea RTM (Release to Manufacture) fiind aproape gata. Conform The Inquirer, oficialii Microsoft ar fi promis că, pe parcursul următoarelor trei luni, utilizatorii versiunilor actuale de Windows vor putea face gratuit trecerea către Windows 64-bit. Procedura de obţinere a sistemului de operare în versiunea de 64 biţi va fi asemănătoare cu cea utilizată pentru RC2 (Release Candidate 2). Utilizatorii vor trebui să completeze un formular de pe site-ul Microsoft, să descarce Windows 64 şi să aştepte cheia de activare prin e-mail.

Toshiba

Hard disc miniatural de 4GB

Toshiba a anunţat că va lansa HDD-ul său de 0,85 inci cu capacitatea de 4GB în producţie de serie luna viitoare. În ianuarie, Toshiba a anunţat că va oferi versiunea de 2GB la sfârşitul lunii aprilie, urmând ca de-abia la mijlocul anului să ofere şi o versiune cu două platane, cu capacitatea de stocare de 4GB. Compania va produce pentru început 20.000 – 30.000 de unităţi pe lună, urmând să-şi crească ulterior capacitatea de producţie. Atât versiunea de 2GB cât şi cea de 4GB au viteza de rotaţie de 3600rpm, cântăresc mai puţin de 10 grame şi operează la 3,3V. HDD-ul miniatural este destinat în principal dispozitivelor mobile precum telefoanele mobile, PDA-urile sau MP3 player-ele.



Hercules 16/12 FW
– Studio portabil pentru muzicieni



Ce nume pompos... studio portabil. Ce cutie mare... zici că se ascunde înăuntru un amplificator de milioane sau cel puţin un OZN cu design rafinat. Adevărul este însă că **Hercules 16/12 FW** este o staţie de mixare – mobilă şi performantă. Sau dacă vrem să cităm declaraţia producătorului, această sculă este „o interfaţă audio FireWire completă pentru PC şi Macintosh". Dacă nu te-am pierdut încă în păienjenişul acesta de definiţii, hai să vedem ce oferă de fapt cutiuţa. În primul şi primul rând, avem 16 intrări. Dintre acestea, 10 sunt aurite pentru jack-urile simetrice şi asimetrice, două sunt realizate în stil combo (XLR/Jack ¼), iar restul de patru sunt intrări SPDIF optice şi coaxiale. Mai avem şi ieşiri, mai precis 12, dintre care opt sunt aurite şi făcute pentru fişe simetrice şi asimetrice, iar restul sunt ieşiri optice şi coaxiale SPDIF. În afară de acestea mai găsim două-două intrări şi ieşiri MIDI, intrare de microfon şi nenumărate LED-uri menite să ne faciliteze orientarea în păienjenişul cablurilor. Rezoluţia audio maximă în cazul tehnologiei de 24 de biţi folosită este de 96 KHz, existând însă şi alte două alte valori (44.1 şi 48 KHz). Scula dispune şi de un convertor A/D de 105 dB şi de unul D/A de 114 dB. Dar la ce se folosesc aceste precizări ştiinţifice? La ce se utilizează cu adevărat cărămida asta? Ei bine, conectându-l la PC sau laptop, ai şi construit un mini studio de înregistrări. Şi poţi să înregistrezi concerte, chiar şi în aer liber, ori prestaţia formaţiei cu care te pregăteşti în garajul părinţilor ori, ori, ori... Cele 16 intrări coincid cu numărul surselor folosite de o trupă muzicală, iar cele două intrări Hi-Z permit înregistrarea direct de pe chitară şi bass. Pe de altă parte, tehnologia de 24-bit/96 KHz se ridică deja la calitatea înregistrărilor efectuate în studio. Ieşirea, respectiv intrarea Word , clock permit sincronizarea perfectă cu celelalte echipamente high tech din studio. La ce poate fi folosită această sculă de către un jucător obişnuit? La nimic. Astfel de echipamente sunt destinate celor care se ocupă intens cu muzica, precum staţii de radio mai mici sau formaţii muzicale. Rămâne totuşi o jucărie interesantă care atrage atenţia oricărui îndrăgostit al tehnicii. Nici buchetul de software nu este destinat hobby user-ilor, este totuşi remarcabil: în afară de versiunile full ale programelor Live Special Edition de la Ableton şi Cubase LE de la Steinberg, mai găsim în pachet versiunile demo ale programelor Sonar 3 şi Project 5, ambele aparţinând de Cakewalk.

ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro



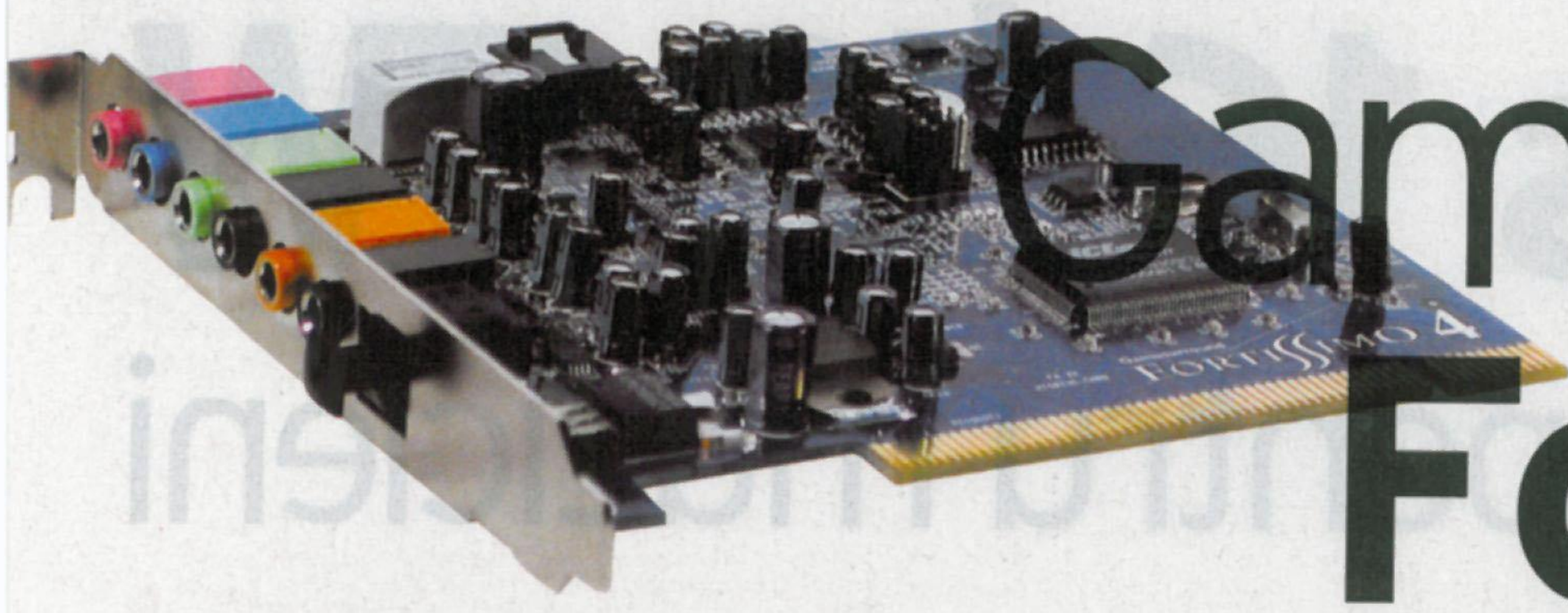
Punctaj **88%**
16/12 FW PORTABLE STUDIO

PRODUCĂTOR	Hercules
DISTRIBUITOR	Ubisoft România
PREŢ	cca. 500 euro

PRO & CONTRA
- (+) pachet de software interesant
- (+) calitate excepţională
- (−) nu e făcut pentru jucători

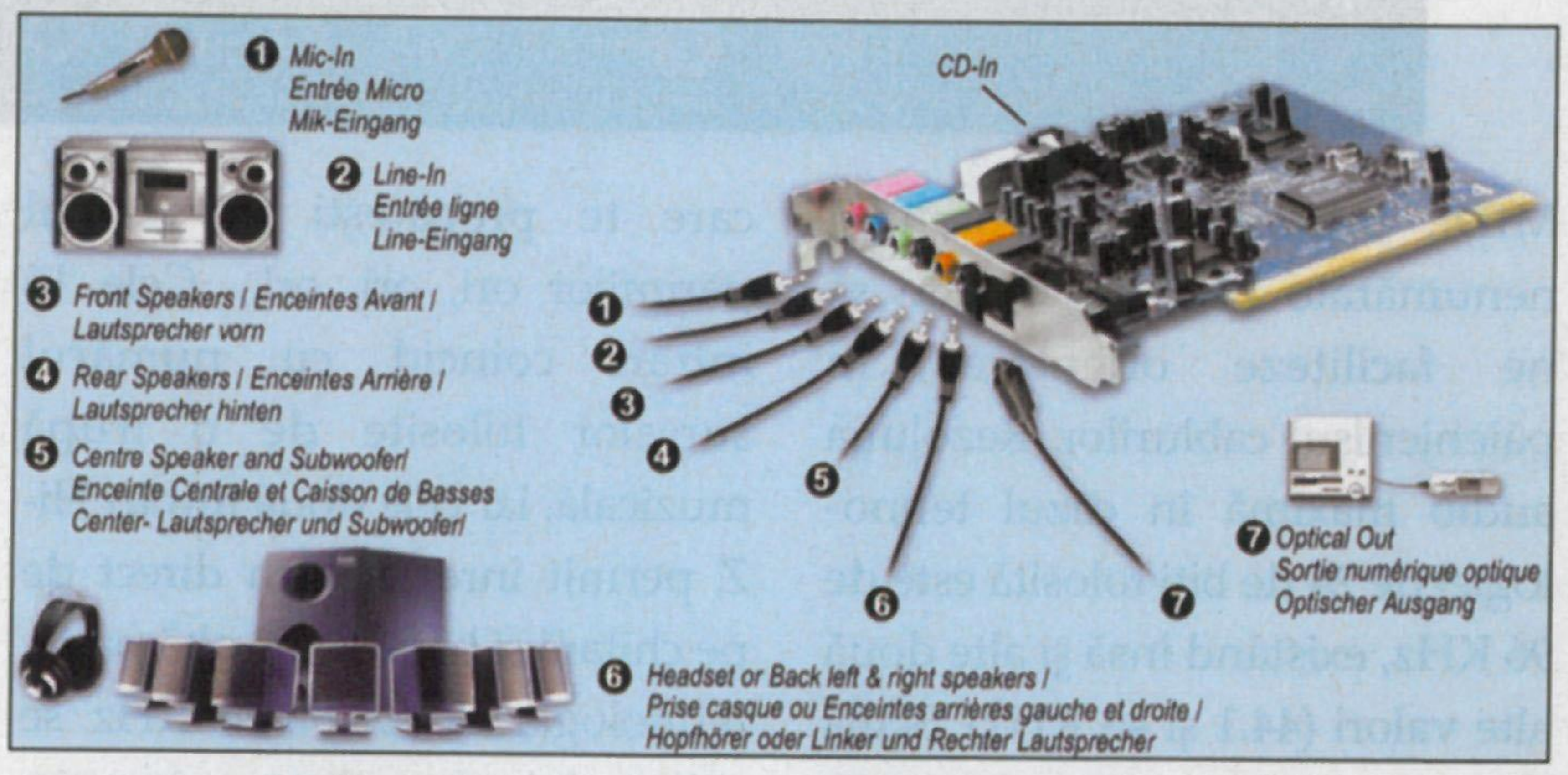
CONCLUZIE: În loc de gadgets, luna aceasta am prezentat o sculă profesională care nu este destinată jucătorilor obişnuiţi. Preţul nu este deloc mic, dar, având în vedere categoria de cumpărători cui i se adresează, nu este nici prea mare.





Gamessurround Fortissimo 4

Recent am avut o discuţie cu un cititor, „mare" specialist în domeniu (după spusele lui), despre standardele de boxe şi plăci. Acest gentilom susţinea ferm şi încăpăţânat că există mono, stereo şi 5.1. În afară de acestea, toate celelalte sunt aiureli şi aberaţii. Ei bine, în numărul acesta se pare că-l voi contrazice, din nou, chiar de două ori. Prima cauză este această superba placă de sunet de la Hercules care necesită prezenţa unui sistem audio 7.1 (şapte sateliţi plus un subwoofer). În plus, întreaga placă este construită numai din componente alese, precum DAC şi Codec Wolfson, ori chipul Via Envy24HT. Ce înseamnă acest lucru în practică? O redare audio de până la 24 biţi la 96 şi 192 KHz, pe opt canale (şapte sateliţi plus un subwoofer). Cu sistemul de boxe corespunzător, cel puţin din punct de vedere acustic camera se poate transforma într-un veritabil multiplex. Să nu se lase nimeni înşelat de mărimile reduse ale plăcii. Împreună cu sistemul de boxe corespunzător, placa este în stare să scoale şi morţii fără să-i facă nervoşi că sunetul ar fi prost. Pachetul de software nu se poate numi deloc bogat, în afară de driver-e cumpărătorul primind pe CD-ul inclus în pachet manualul în format electronic şi programul PowerDVD 5.



ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro

Punctaj
G. FORTISSIMO 4 — **90%**

PRODUCĂTOR	Hercules
DISTRIBUITOR	Ubisoft România
PREŢ	CCA. 50 euro

PRO & CONTRA

- (+) perfectă pentru a transforma PC-ul în home theater
- (−) la noi încă nu se găsesc prea multe sisteme surround 7.1

CONCLUZIE:
O placă de sunet pretenţioasă destinată celor care nu se mulţumesc cu calitatea plăcilor de sunet integrate pe plăcile de bază. Puţin mai multe extra-uri (de exemplu nişte cabluri) n-ar fi stricat.

XPS 2.101 Black

Şi acum urmează a doua lecţie. Sper ca într-una din imaginile alăturate să se vadă destul de clar inscripţia de pe cutia acestui set „2.1 Speaker Kit". Deşi azi nu se mai fabrică plăci de sunet 2.1 (încetul cu încetul nici 5.1), rafturile magazinelor sunt umplute până la refuz de astfel de sisteme de boxe. În majoritatea cazurilor, acestea sunt destul de ieftine şi oferă o experienţă acustică net superioară sistemelor stereo. Indiferent dacă le conectăm la o placă de sunet modernă 5.1 ori 7.1, ori la o placă de sunet mai veche precum Creative Sound Blaster 128 procedeul este acelaşi: subwoofer-ul se conectează la placa de sunet, urmând ca el să împartă semnalul între cei doi sateliţi. În cazul nostru avem un subwoofer de 35W RMS, cu frecvenţa de răspuns cuprinsă între 30 şi 150 Hz, şi două boxe de 12.5W RMS, cu frecvenţe de răspuns între 150 şi 20.000 Hz. O adiţie simpatică este telecomanda al cărui receiver este alcătuit ca un lăcaş în care să păstrezi telecomanda când nu ai nevoie de ea. Deoarece toate funcţiile setului se pot regla doar de la telecomandă, ar fi bine să te asiguri că nu rămâi fără baterie. Deşi boxele sunt alimentate direct de la priză, telecomanda funcţionează de pe baterie. Sunetul redat de boxe este clar, auzindu-se foarte bine şi sunetele joase şi cele înalte, cele medii pierzându-se uneori. Design-ul special fac acest set foarte atractiv, dar din cauza mărimii mare a subwoofer-ului s-ar putea ca am-plasarea lui să fie mai dificilă. Pachetul de mărimi impresionante conţine şi un extra mănunchi de cabluri pentru a putea conecta setul de boxe la televizor sau la VCR.





ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro

Punctaj
XPS 2.101 BLACK — **87%**

PRODUCĂTOR	Hercules
DISTRIBUITOR	Ubisoft România
PREŢ	CCA. 70 euro

PRO & CONTRA

- (+) un set impresionant ca performanţă şi design
- (−) dacă se termină bateria din telecomandă, nu se mai poate accesa nici o funcţie

CONCLUZIE:
Un set de boxe excepţional pentru cei care nu visează la sisteme 5.1 şi efecte speciale. Înlocuirea bateriei din telecomandă cu un acumulator care să se încarce prin lăcaş ar fi ridicat punctajul.

DVD-writere de 8x

Cârâie harnic hard discul de 120 sau 160 GB în carcasă şi totuşi n-ai spaţiu? **Te-ai enervat că cele mai noi jocuri apar pe cinci, şase CD-uri şi pentru fiecare capitol ai nevoie de altul în unitate?** Ai nevoie de muşchi de halterofil şi de răbdare de chinez bătrân când cauţi vreun disc mai vechi în arhiva proprie de CD-uri? **Ai nevoie de o soluţie rapidă şi comodă pentru problemele tale de stocare a datelor?** Atunci ai nevoie de un DVD writer! Cum afli care e cel mai potrivit? Simplu, citeşti testul de mai jos!

Înainte să ne apucăm de prezentarea rezultatelor testului , să vedem cum şi de ce a apărut acest format, respectiv ce fel de probleme te aşteaptă la inscripţionarea DVD-urilor. În 1995 cele mai importante firme din domeniul entertainement-ului digital şi-au unit forţele pentru a crea un nou standard de media care să poată înlocui formatul CD (compact disc) care începea să se dovedească cam neîncăpător. În luna august a anului 1996, cu colaborarea lui HP, Philips, Pioneer, Sony şi Toshiba a apărut primul DVD Video Book destinat stocării de materiale video şi audio de calitate excepţională (prima dată în acest domeniu a început să se dovedească a fi neîncăpători cei 700 MB oferiţi de CD). N-a trecut mult timp, încă vreun an, şi noul format şi-a creat drum şi în lumea PC. În 2000 erau deja bătute în cuie actualele formate: DVD-ROM (read only), DVD-R şi DVD+R (media inscripţionabile), respectiv DVD-RW şi DVD+RW (media reinscripţionabile). Toate aceste formate oferă un spaţiu de stocare maxim de 4.7 GB într-un singur strat. Capacitatea de stocare se poate mări însă prin adăugarea de noi straturi de date. Conform standardului, pe ambele feţe ale discului se pot păstra 8,5 GB în două straturi, ceea ce dă un total de 17 GB – capacitatea de stocare a peste 24 CD-uri.

Pregătiri

Odată cu apariţia unei media purtătoare de mare capacitate, a ieşit la iveală şi unul dintre cele mai deranjante dezavantaje ale sistemului FAT32: acesta nu se descurcă cu fişiere mai mari de 4 GB, astfel putând să creeze probleme dacă vine vorba de imagini virtuale de DVD. Din această cauză este recomandată folosirea sistemului NTFS, în cazul căruia limitarea maximă a mărimii fişierelor se află undeva în cerul plin de stele.

După cumpărare este recomandat să actualizezi imediat firmware-ul unităţii. Acest lucru, nici în testul nostru nu s-a dovedit a fi de prisos, deoarece, după update, unităţile citeau mai stabil discurile şi comiteau mai puţine greşeli de scriere, decât cu programul lor original.

De asemenea, este obligatorie folosirea celei mai noi versiuni a programului de inscripţionare (în cazul nostru Nero). Versiunile proaspete ale acestor programe deja suportă şi cele mai noi CD-writere respectiv DVD-writere (cum ar fi noul Pionner 109-A, care are o viteză de inscripţionare a DVD-urilor de 24x). Acest lucru l-am învăţat pe pielea noastră, deoarece, folosind varianta de trei-patru luni a programului, am amortizat degeaba aproape jumătate de duzină de discuri.

Trebuie ştiut că în cazul DVD-urilor viteza de transmisie de bază este de 1,385 MB/s, cam de nouă ori viteza de citire a CD-urilor. Bineînţeles, acest număr trebuie înmulţit cu viteza unităţii. Inscriptoarele de 8x scriu pe disc în jur de 11 MB/s, ceea ce este deja de 73 de ori mai mare decât viteza CD-ului. Dacă ne gândim că deja încep să apară şi primele writere de 24x, începem să ne luăm de cap.

Din cauza vitezei imense am întâlnit o nouă problemă: calitatea media folosite. Din păcate, adesea DVD-urile ieftine no name, deşi se lasă scrise cu această viteză, când vine vorba de citire deja o dau în bară. Nu putem să recomandăm o anumită marcă, este însă cert că firmele de mare nume ale căror DVD-uri sunt puţin mai scumpe reprezintă o alegere mai potrivită. Noi am încercat discuri Princo şi TDK, respectiv discuri reinscripţionabile Fuji şi TDK. Acestea au dat deja rezultate bune.

Mediul de testare

Unităţile au fost supuse la 140 minute de funcţionare non-stop, în condiţii destul de dure:

- inscripţionare de discuri DVD-R
- inscripţionare de discuri DVD+R
- inscripţionare de discuri DVD+RW şi full erase
- inscripţionare de discuri DVD-RW şi full erase
- grabbing CD audio de 438 MB
- ripping de DVD cu film produs de fabrică
- test de citire a DVD-ului produs de fabrică
- test de citire a discului referinţă DVD-R
- test de citire a discului referinţă CD-R de 700 MB

Pentru inscripţionare am folosit cea mai nouă variantă a programului Nero Burning ROM, calitatea discurilor „prăjite" verificându-le cu programul Nero CD-DVD Speed. Pentru grabbing am folosit programul CDEX, iar pentru ripping programul DVD Decrypter. Calitatea de citire a discurilor inscripţionate am verificat-o cu unitatea Toshiba SD-M 1802 (cea mai bună unitate de citire care se găseşte pe piaţă). Din păcate, au apărut şi cazuri problemă, unde a trebuit să folosim şi un inscriptor Pioneer DVR-A07XLA pentru verificarea calităţii.

Pentru acest test a trebuit să stabilim şi un nou sistem de punctare. Cel mai important rol în acest nou sistem de evaluare este viteza de inscripţionare cu o marjă de 65% din notă. Al doilea punct a fost viteza de citire cu un procent de 25%. În sfârşit, am luat în calcul şi viteza de grabbing, respectiv de ripping pentru 10%. Să vedem concurenţii.



AOPEN DRW 8800AAN

AOpen DRW 8800AAN

Chiar dacă am testat versiunea bundled, degeaba am răscolit cutia că nu am găsit vreun disc inscriptibil alăturat. Nici despre modelul AOpen n-am putea spune că e original, fiind un NEC ND2500A împrumutat.

Cele două unităţi sunt identice nu doar prin aspect, dar şi prin funcţionare. Citirea discurilor DVD este aproape insesizabil de silenţioasă şi cu o viteză adecvată. CD-urile le citeşte mai repede de 31x. Şi-a arătat colţii şi în testul de inscripţionare: împreună cu unitatea NEC s-a dovedit a fi cea mai rapidă unitate a testului. Atât DVD-R-urile, cât şi DVD+R-urile au fost citite uniform şi fără probleme de reader-ul Toshiba. A fost totuşi puţin descurajant deoarece, folosind firmware-ul de fabrică, ripping-ul şi grabbing-ul a mers destul de lent.

Pro:
- foarte rapid
- silenţios
- timpi de acces reduşi
- preţ acceptabil

Contra:
- ripping şi grabbing cam lent

Asus DRW-0804P

Altă unitate care pune problema reincarnării; design-ul original al unităţii Asus aparţine celor de la Pioneer, iar în cutie aflându-se de fapt un Pioneer DVR-107 OEM. Ca de obicei, Asus a alăturat şi acum un manual detaliat care uşurează munca începătorilor. Din păcate, nici cutia lui DRW-0804P nu conţine discuri inscriptibile de 8x. Totuşi, Asus a modificat câte ceva la acest inscriptor, conferindu-i un aspect frontal unic, mai rotunjit. Dacă ne uităm însă din spate, n-am putea deosebi modelul Pioneer de acest Asus. Primul lucru prin care se face remarcată această unitate este silenţiozitatea. Din păcate, procesele de inscripţionare şi de ripping au fost foarte lente, în contrast cu bunele rezultate obţinute în domeniul grabbing-ului audio. Timpii de acces nu sunt cei mai buni, dar nici cei mai scăzuţi. Discurile inscripţionate au putut fi citite cu viteză uniformă şi fără probleme, ceea ce e nu e de mirare dacă cunoaştem renumele inscriptoarelor Asus (sau mai bine zis Pioneer).

Pro:
- cel mai rapid grabber audio
- cel mai rapid reader
- deosebit de silenţios

Contra:
- lent ca şi inscriptor de CD-uri şi DVD-uri
- timpi de acces cam slabi



ASUS DRW-0804AP

BTC DRW 1008IM

Războiul clonelor numai nu vrea să se termine, din câte se pare. Unitatea celor de la BTC, dezvelită din cutia-i impresionantă, s-a dovedit a fi identică cu produsul celor de la Mercury. Aici însă, se pune problema cine a fost primul, găina sau oul (eventual al dinozaurilor)? Vorbind serios, de data aceasta, nu putem stabili dacă cei de la BTC au împrumutat unitatea de la Mercury sau invers. Dar nici nu prea contează. Cutia conţine şi renumitele programe de la Ahead şi Cyberlink. Din nou însă, nu am găsit vreun disc alăturat pe care să-l putem „prăji". Produsul celor de la BTC a obţinut titlul de cel mai rapid reader din acest test. Atât DVD-urile, cât şi CD-urile le-a citit cu o viteză impresionantă, deşi pe cele din urmă cam zgomotos. Din punct de vedere al grabbing-ului audio ar fi putut ocupa locul doi de la coadă, doar fratele său geamăn fiind şi mai comod. A avut nevoie de trei ori mai mult timp pentru grabbing-ul CD-ului audio de 438 MB faţă de Asus. Din punct de vedere al ripping-ului, s-a situat undeva la mijloc. Timpii de acces s-au dovedit a fi destul de buni, şi nici cu DVD+R-urile scrise n-am avut probleme. DVD-R-urile inscripţionate ne-au dat bătaie de cap, unele neputând fi citite nici măcar de DVD writer-ul Pioneer. Acest lucru nu se datorează firmware-ului sau discurilor, această problemă apărând şi la writer-ul Mercury. Din cauza vreunei probleme de construcţie, unele DVD-R, precum cele de la Princo, nu sunt agreate de această unitate.



BTC DRW 1008IM

Pro:
- citirea silenţioasă a DVD-urilor
- reader foarte rapid
- timpi de acces acceptabili
- CD-writer rapid

Contra:
- citirea zgomotoasă a CD-urilor
- grabbing foarte lent
- probleme cu inscripţionarea discurilor DVD-R

LG GSA-4081B

De la LG a sosit varianta bulk a noului său inscriptor, fără media incluse şi fără manual. Acest model este în stare să citească şi să scrie şi discurile DVD-RAM, deosebindu-se de ceilalţi. Din păcate, cam aici se limitează şi cuvintele de laudă, atât capacităţile de citire cât şi cele de scriere situându-l la coada şirului concurenţilor. CD-ul referinţă n-a putu să-l citească decât cu 25x, iar disconfortul datorat vitezei lente de inscripţionare a DVD-urilor a

fost amplificat de prezenţa unui zgomot mecanic inexplicabil. Totuşi, valorile obţinute în testele de ripping şi de grabbing îl mai salvează de la dezastru. Timpii de acces în cazul CD-urilor sunt destul de buni, iar în cazul DVD-urilor sunt destul de slabi. N-a fost însă nici un fel de problemă cu calitatea discurilor inscripţionate.

Pro:
- se descurcă cu discurile DVD-RAM
- grabbing şi ripping destul de rapid

Contra:
- zgomote mecanice deranjante
- inscripţionare lentă

Mercury KOB DV-W8X

Şi fratele geamăn al writer-ului celor de la BTC a ajuns cu cutie cu tot la redacţie. De ce menţionăm acest lucru? Pentru că e vorba de un simplu schimb de design al cutiilor, conţinutul lor fiind aproape identic. Din păcate, nici această cutie nu conţinea DVD-uri inscriptibile. Rezultatele lui KOB DV-W8X au fost aproape identice cu cele ale unităţii BTC DRW 1008IM. Deşi la salvarea conţinutului CD-ului audio s-a dovedit a fi cel mai lent, în cazul citirii lui, s-a dovedit a fi campionul. Timpii de acces au fost însă mult mai slabi decât în cazul witer-ului celor de la BTC. În cazul DVD-R-urilor inscripţionate însă, ambele modele o dau în bară în acelaşi fel.

Pro:
- citire silenţioasă a discurilor DVD
- reader extrem de rapid
- CD-writer rapid

Contra:
- destul de zgomotos
- grabbing audio extrem de lent
- probleme cu inscripţionarea discurilor DVD-R

MSI DR8-A

Alt concurent bulk (s-au mai corect spus OEM) care citeşte DVD-urile deosebit de silenţios, dar parcă ar mesteca CD-urile. Timpii de inscripţionare deşi nu sunt cele mai bune, sunt acceptabile pentru acest „allarounder". La capitolul de grabbing s-a descurcat mai lent, la cel de ripping însă, s-a făcut remarcat. Timpii de acces sunt excepţionali: în cazul



MERCURY KOB DV-W8X

CD-urilor 112 ms, iar în cazul DVD-urilor 132 ms. A fost singurul concurent din test care a scris cu 8x, fără nici o greşeală, discurile certificate la doar 4x.

Pro:
- un allarounder adevărat
- DVD-ripping rapid
- inscriptor CD de 40x
- timpi de acces extrem de rapizi

Contra:
- cam zgomotos la citirea CD-urilor
- audio grabbing lent

NEC ND2500A

Nu degeaba au ales cei de la AOpen inscriptorul NEC ND 2500, dar să vedem rezultatele testelor. Viteza uimitoare de inscripţionare şi silenţiozitatea îl fac din prima remarcat. În afară de acesta, unitatea se poate mândri cu timpi de acces deosebit de buni care îl lansează în topul produselor prezentate. Din păcate însă, şi această unitate are minusuri. Chiar şi după update-ul de firmware, CD grabbing-ul a fost deosebit de lent. A apărut şi un zgomot şuierător, uşor deranjant, în timpul citirii CD-urilor. Calitatea media prăjite a fost însă impecabilă.

Pro:
- cel mai rapid DVD-writer din test
- cel mai silenţios DVD reader
- timpi de acces buni

Contra:
- grabbing şi ripping cam lent


NEC ND2500A

Pioneer DVR-A07XLA

Spre marea noastră fericire în cutia celor de la Pioneer am găsit în sfârşit un DVD inscripţionabil de 8x, un DVD-R. În afară de acesta, cutia mai conţinea software-ul produs de Pinnacle, o decizie lăudabilă. Design-ul interesant al părţii superioare (ca de stup de albină) serveşte la o mai bună dispersie a căldurii produse în timpul funcţionării. În acest caz, tava unităţii este confecţionată din plastic negru cu scopul de a reduce dispersia razei laser. De asemenea, dacă tot suntem la capitolul design, trebuie să menţionăm că partea frontală este cea mai estetică. Din păcate, încă de la citirea parametrilor reiese că nu avem de-a face cu cel mai rapid CD-writer din lume. Această unitate este în stare să scrie CD-urile cu o viteză de doar 24x. Nici promisiunile producătorului referitoare la timpii de acces mici nu s-au adeverit, din nefericire. În schimb, aproape că-şi şterge toate păcatele când vine vorba de ripping şi de grabbing, fiind deja un Carl Lewis şi cu firmware-ul de fabrică. În timpul inscripţionării, această unitate a fost cea mai silenţioasă dintre toţi concurenţii. La acest drive nici nu te poţi aştepta la altceva decât la o calitate a inscripţionării fără pereche.

Pro:
- design elegant
- tavă neagră
- grabbing şi ripping ca fulgerul

Contra:
- inscripţionare cam lentă
- timpi de acces măricei



MSI DR8-A



LG GSA-4081B



PIONEER DVR-A07XLA

TEAC DV-W58G

Înainte, şi modelul Teac era un model mai vechi de Pioneer, dar acum lucrurile s-au schimbat, renumitul producător prezentându-se cu model propriu. Acest drive se remarcă prin dimensiuni reduse, fiind cu 2 cm mai scurt decât concurenţii săi. Acest lucru uşurează considerabil montarea lui, în cazul plăcilor de bază mai aglomerate. Deşi nu prea-l putem lăuda în domeniul citirii şi inscripţionării, pe lângă modelul produs de Pioneer, am întâlnit în acest drive un nou campion al grabbing-ului şi ripping-ului. Nici timpii de acces nu sunt răi. Faţă de 160 ms stabiliţi de producător în cazul DVD-urilor, noi am măsurat 126,33 ms. În timpul citirii apar anumite zgomote, dar, după puţin timp petrecut în compania drive-ului, nici că le mai observi. Calitatea discurilor inscripţionate nu ne-a dat motiv să ne plângem.



TEAC DV-W48G

Pro:
- grabbing şi ripping extrem de rapid
- CD-writer de 40x
- timpi de acces buni
- dimensiuni reduse

Contra:
- uşor zgomotos

Apreciere

Trebuie să recunosc că de data aceasta sarcina aprecierii n-a fost prea uşoară. Pe baza punctajelor obţinute este uşor să spui care e cel mai bun şi care e cel mai prost, dar merită să te uiţi puţin şi după cortine, să analizezi preţul şi propriile priorităţi când vine vorba de o astfel de unitate. Deşi avem rezultatele obţinute, nu putem să ştim care dintre drive-uri se va dovedi şi pe termen lung de încredere, care va rezista cel mai bine.

Campionii testului nostru sunt cele două unităţi care se bazează pe tehnologia celor de la NEC: AOpen DRW 8800AN şi NEC ND 2500A. Acestea, pe lângă performanţele bune, se disting şi prin preţul prietenos. La categoria „best buy" câştigător iese TEAC DV-W58G care, deşi nu este cel mai rapid din serie, are capacităţi destul de bine echilibrate şi un preţ foarte bun. Pentru cei care au nevoie şi de extra-uri recomandăm drive-ul celor de la LG care se descurcă şi cu DVD-RAM.

ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro

Producător	AOpen	Asus	BTC	LG	Mercury	MSI	NEC	Pioneer	Teac
Model	DRW8800AAN	DRW-0804P	DRW1008IM	GSA-4081B	KOB DV-W8X	DR8-A	ND2500A	DVR-A07XLA	DV-W58G
Versiunea de firmware	1.1S	1.08	0357	A101	0055	130D	1.06	1.12	H4S2
Homepage	www.aopen.com	www.asus.com	www.btceurope.nl	www.lge.com	www.kobian.com	www.msi.com.tw	www.nec.com	www.pionnerelectronics.com	www.teac.com
Punctaj final (puncte)	92.47	65.99	70.58	60.08	69.79	83.84	92.28	66.04	68.04
Viteza de inscriptionare (puncte) (65%)	100.00	50.77	61.53	59.23	60.00	85.38	100.00	50.00	56.92
Viteza citire (puncte) (25%)	89.86	97.33	99.29	50.00	100.00	85.05	88.97	94.31	84.16
Viteza de grabbing-ripping (puncte) (10%)	50.00	86.55	57.63	90.78	57.94	70.76	50.42	99.58	100.00

Producător	AOpen	Asus	BTC	LG	Mercury	MSI	NEC	Pioneer	Teac
Model	DRW8800AAN	DRW-0804P	DRW1008IM	GSA-4081B	KOB DV-W8X	DR8-A	ND2500A	DVR-A07XLA	DV-W58G
Viteza de inscripţionare DVD-R masurată (4.38 GB) (sec.)	866(4x)	912(4x)	910(4x)	900(4x)	911(4x)	905(4x)	867(4x)	916(4x)	912(4x)
Viteza de inscripţionare DVD+R masurată (4.38 GB) (sec.)	573(6x)	841(4x)	782(4x)	781(4x)	782(4x)	534(8x)	584(6x)	841(4x)	782(4x)
Viteza de inscripţionare DVD-RW masurată (4.38 GB) (sec.)	1703(2x)	1780(2x)	1744(2x)	1783(2x)	1746(2x)	1777(2x)	1693(2x)	1782(4x)	1788(2x)
Viteza de inscripţionare DVD+RW masurată (4.38 GB) (sec.)	729(4x)	760(4x)	758(4x)	751(4x)	767(4x)	772(4x)	728(4x)	761(4x)	752(4x)
Viteza de citire DVD măsurată (DVD de fabrică - valoare medie)	8,91x	9,45x	8,91x	8,29x	8,94x	8,76x	8,75x	6,26x	9,29x
Viteza de citire DVD măsurată (DVD-R de 4.38 GB - valoare medie)	5,98x	6,26x	6,19x	6,17x	6,17x	6,37x	5,98x	8,98x	4,7x
Viteza de citire CD măsurată (CD 700 MB - valoare medie)	31,34x	31,78x	32,72x	25,05x	32,84x	30,29x	31,36x	31,75x	31,28x
Viteza de grabbing audio măsurată (438 MB) (sec.)	329	107	348	138	351	317	320	115	114
Viteza de ripping a filmului DVD (5 min.)	2,7x	3,3x	4,3x	6,2x	4,4x	6,5x	2,7x	6,4x	6,4x
Id-ul de acces măsurat în cazul CD-urilor (milisec.)	142,66	194	132,33	153,33	134	112	139,33	194,33	158
Id-ul de acces măsurat în cazul DVD-urilor (milisec.)	145	200,66	153	211	188	132,33	151,66	204,33	126,33


NINTENDO DS
FII ATOTPUTERNIC!
Joacă-te cum nu te-ai mai
până acum, cu Touch
noului Nintendo DS.
Dual Screen și
integrat înseamnă mai
distracție. Mai mult decât
bucură-te atât de
suplimentare precum
pentru a trimite mesaje
ultima tehnologie wireless
de versiunea demo a
< Metroid Prime :First
Treci la joacă!
TOUCH
12+
www.pegi.info
TNT GAMES
Distribuit în România de TNT Games SRL
Tel: 021/3240980, info@tntgames.ro
www.tntgames.ro
Nintendo DS este compatibil și cu jocurile pentru GameBoy Advance și GameBoy Advance SP
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO

Nintendo DS



Am trăit un moment rar, de o intensitate aproape onirică. Stăteam aşezaţi, Jacint, Paul, Stokky şi cu mine în jurul unui obiect neidentificat, cubic şi de culoare argintie. Eram întocmai ca în 2001: Odiseea Spaţială al regretatului Kubrick, în varianta fără păr şi sunete articulate în cuvinte. Am început să o întoarcem pe toate părţile, să o mirosim şi să o pipăim asemenea unor Cucuteni teleportaţi în graţiosul an 2005:

Jacint: pune-i odată DVD-ul!

Stokky: ce DVD, bă, nu vezi că-i trebuie dischetă...

Paul (trezindu-se într-o strâmbare): asta cere cardu', uăi!

Ciprian: nu mai am nici un ban, lasă-mă!

Jacint: yoy, uite cardu'. Hai, îndeasă-l!

Stokky: hai-hai, ce Morfeu văd printre pleoape...

Ciprian: hai că am găsit o trapă subversivă şi posterioară.

Paul: bagă supozitoru' că mi-e o sete...

Stokky: perfect, acum apasă pe buton.

Ciprian: pe ăsta?

Stokky: nu, măi nene, ăsta-i capacu'!

Jacint: celălalt.

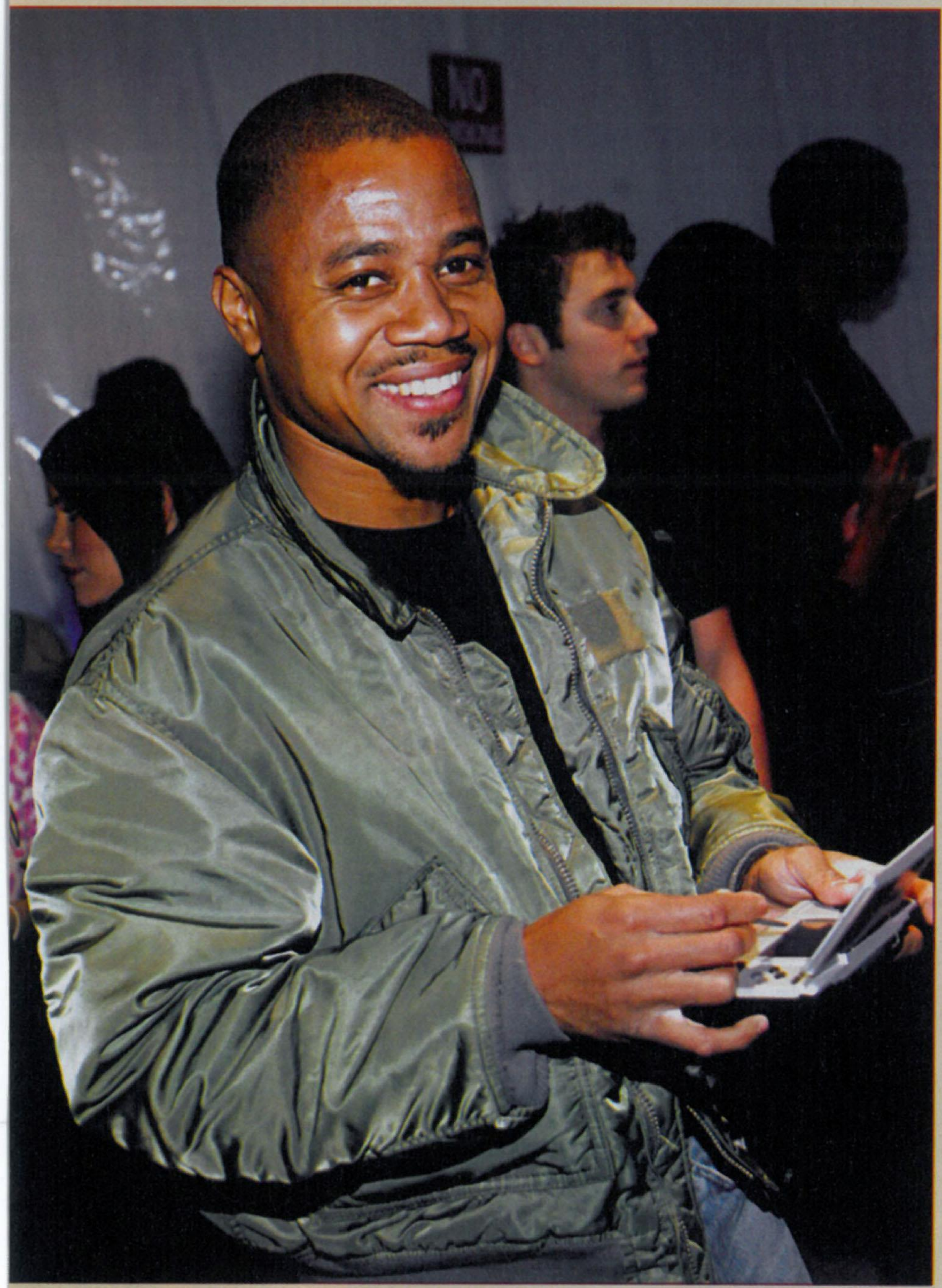
Paul: nu, celălalt.

Ciprian: Aaa, da, celălalt.

Paul: consolele astea... nu vezi nimic pe monitor.

Ciprian: da' ai deşchis calculatorul?

Paul: fir-ar să fie, deşchisesem televizorul... da' ce sete mi-e!



48 de ore mai târziu am reuşit să pornim **Super Mario 64 DS**. Îngenunchiaţi şi umiliţi de atâta tehnică ultra-modernă, ne-am decis să perseverăm... în timp, făcând cu schimbul prezentările de joace DS care vor însoţi, lună de lună, revista. Ok, revenind la consola noastră, trebuie să recunosc că exteriorul este foarte şic, iar când deschizi Cutia Pandorei... dai de un dublu ecran, dintre care unul este tactil. Paul a rămas consternat: "De ce două ecrane?" Stokky s-a culcat între timp, iar Jacint are degetele prea păroase. Nici nu deschidem bine consola că rămânem cu toţii sideraţi de un sunet plăcut, care se plimbă prin cele două difuzoare şi care ne îmblânzeşte privirile neînţelegătoare. Aha, deci ştie stereo! Butoanele de pe părţile laterale au un design simplu, ca o pictură de Grigorescu şi Jacint remarcă cu un spirit de observaţie kojakian că apar două butoane în plus faţă de GBA. X şi Y, adică un sistem identic celui al Super Nintendo. În spatele ecranului de sus, pipăim cu degetele în stil zombie butoanele R şi L. Dacă vă spun că este ca un pad de Super Nintendo! Ce-i Super Nintendo vedem altădată. Cum ne-au promis, Nintendo ne oferă două sloturi pentru două card-uri diferite: un slot pentru card-urile de joc DS şi unul pentru card-urile GBA.

Dar să vedem cum stăm cu





manevrarea. Soţia mea a început să-şi aranjeze părul (în ecranul de sus, cred) şi eu m-am simţit în largul meu la depistarea stiloului. Ador papetăria. Acest minuscul stilou este foarte important în manevrarea DS-ului, nu de alta, dar cu ajutorul lui "mişcăm" tot. Sigur că ne putem lăsa amprentele pe ecran până nu mai percepem nimic din ce este afişat, dar haideţi să lăsăm progresul să penetreze spaţiul nostru virtual. Cu stiloul poţi face tot ce vrei: dai clic pe ecranul tactil şi consola îţi răspunde. Poţi scrie mesaje, ţinti, întoarce jur-împrejur, gâdila, răzui, ce mai, faci tot ce vrei. Să-l controlezi pe Yoshi este o adevărată plăcere, ca şi să tragi apăsând continuu pe ecranul tactil. Şi asta nu e totul. Atunci când te plictiseşti de stilou, îl poţi aşeza la locul lui, pe versoul DS-ului şi utiliza cureluşa prevăzută să aibă acelaşi efect, prin intermediul plăcuţei de plastic cu care este dotată (nu, nu este un set pentru sado-maso!). Cureluşa posedă deci aceleaşi posibilităţi de utilizare ca şi stiloul, dar se dovedeşte mult mai practică în materie de alunecare pe suprafaţa ecranului.

Odată cu naşterea unei noi console, apare şi o serie mai mult sau mai puţin nouă de joculeţe. Noi am jucat remake-ul lui **Mario**, care este colosal! Mai trebuie să aveţi puţintică răbdare până în ediţia viitoare a revistei voastre preferate, când vă vom prezenta primele jocuri cu care ne-am distrat copios.

Încă ceva: noua consolă se poate cumpăra şi în România la preţul de 175,9 euro.

NICOALE YOGA
cipri@pcgames.ro



Tehnicu'

Ecran dublu

Două ecrane LCD ne oferă o experienţă de joc văzută din două perspective diferite în acelaşi timp. Imaginaţi-vă, de exemplu, că într-un RPG vom putea avea sub control caracteristicile personajului şi cele ale adversarilor, iar într-un joc de curse, pe ecranul superior vom vedea parcursul din cockpit, în timp ce pe ecranul inferior va apărea harta traseului sau oglinda retrovizoare. Sau vom putea juca pe ecranul superior, în timp ce alţi jucători vor comunica cu noi pe cel inferior. Fiecare dintre cele două ecrane este de 3 inci şi poate reproduce o grafică 3D de prim nivel, ambele fiind iluminate pentru a putea juca în orice condiţii de luminozitate.

Toch Screen

Ecranul inferior oferă caracteristici nemaivăzute pe consolele portabile: un Touch Screen stil palm, pe care-l putem controla fie cu degetul, fie cu stiloul. Navigarea prin meniuri sau inventare se poate face în mod automat, fără să folosim alte controale. În timpul utilizării software-ului de chat, pe ecranul inferior vedem o tastatură virtuală pe care putem compune texte foarte repede. Ecranul este protejat de peliculă anti-zgârieturi.

Microfon

Să însemne existenţa acestui microfon că în viitorul apropiat vom putea "spune" personajelor ce trebuie să facă? Software-ul de recunoaştere vocală al Nintendo DS poate distinge fiecare tip de sunet, de la voce la aplauze. Oare ne vom putea mişca personajul dirijându-l numai cu vocea, făr' să folosim alte controale? Să vedem.

Wireless

Dacă jucaţi pe Nintendo DS, vă puteţi conecta la o reţea wireless de până la 16 jucători. Nintendo garantează o rază de 10 metri, dar distanţa acoperită va fi mult mai amplă, adică până la 30 metri, în funcţie de cât vor permite condiţiile. Cele două protocoale Wireless şi Nintendo DS asigură fie prestaţii foarte bune jocurilor real time, fie un consum scăzut de baterie. Tehnologia DS suportă o conexiune wireless LAN, ca va permite unui număr nedeterminat de jucători să se conecteze la un hot spot ca să joace împreună.

Wireless Sharing

Dacă jocul o va permite, utilizatorii vor putea juca în multiplayer, chiar dacă numai unul posedă Card-ul. Jucătorii vor putea continua să joace chiar şi fără Card, până când conexiunea va rămâne activă.

Strap

Inclus în pachet, "strap" este alternativa utilizării degetului sau stiloului.

3-D

Cu un procesor grafic reprogramat complet cu această ocazie, Nintendo DS poate reproduce un rendering foarte performant şi superior celui al Nintendo 64. Jocurile vor putea ajunge până la 60 de frames/sec constante. Procesorul grafic poate executa efecte ca fogging, transparenţă, shading.

Sunet

Un audio de 16 canale ne oferă o experienţă de joc incredibilă, cum nu cred să mai fi existat pe vreo consolă portabilă. Nintendo DS poate reproduce muzică printr-un Virtual Surround. Apare şi o ieşire pentru căşti stereo.

Baterie şi alimentare

Bateriile cu ioni de litiu sunt reîncărcabile şi consola este concepută pentru un consum redus de energie. Apar funcţiile Sleep Mode şi Standby. În Sleep Mode jucătorii pot da resume rapid în orice moment şi, dacă în timp ce consola este pauzată, iar ei primesc mesaje de la alţi utilizatori, DS se va aprinde singură.

Procesor

Are două procesoare, un ARM 7 la 33 MHz (acelaşi cu cel al GBA, care are însă frecvenţa de 16,8 MHz) şi un ARM 9 de 67 MHz. ARM 7 este utilizat pentru ecranul tactil şi ca să garanteze retrocompatibilitatea cu software-ul GBA. Consola dispune de 4 MB memorie RAM de sistem, 32K de RAM pentru procesoare şi 656K de VRAM. O mare importanţă va fi dată graficii 3D: DS va putea vizualiza pe ecran circa 120.000 de poligoane pe secundă.

Stocare

Card-urile jocurilor DS sunt foarte mici şi compacte, utilizează un nou sistem de producţie de memorie pe semiconductori care permite costuri foarte scăzute, timpi de fabricare rapizi şi o capacitate de stocare de mai bine de un gigabit.

Dublu slot

Nintendo DS permite utilizarea întregii colecţii de jocuri Game Boy Advance graţie unui alt slot inserat pe verso. Acesta va permite producătorilor să inventeze noi modele de conexiuni între jucătorii GBA şi DS, pe lângă portul pentru jocurile GBA.



E clar, Grand Theft Auto face ravagii în rândul publisher-ilor care râvnesc la jocuri apropiate de acest fenomen. **Producătorii de la Pandemic Studios se supun şi vin cu un Mercenaries care reuşeşte să calce pe urmele jocului celor de la Rockstar, având în acelaşi timp o identitate destul de puternică pentru a ne oferi ceva diferit.**

Mercenaries







WOW, da' ce ieşire din nivel mi-am tras! Sfârşitoarea, ce mai...



GHIŢĂ, ŢI-AM SPUS să îndrepţi ţeava aia spre nord, nu spre baza ălora ca ne plătesc!

Baby, sing-sing that Song for me!

O fi scenariul lui **Mercenaries** prezentat ca unul fictiv, dar se mulează foarte bine pe situaţia politică din Coreea de Nord. Intrăm în joc în pielea unui mercenar de elită angajat de aliaţi, foarte doritori de instaurarea păcii într-o Coree de Nord condusă de generalul Song. În urma unei lovituri de stat, Song a avut o tentativă de reunificare a ţărişoarei dimineţilor liniştite, lăsând deoparte budismul zen şi non-acţiunea şi trecând, aşa, occidental, la metode de forţă. Este pornit un plan (cincinal cred, dar nu bag mâna-n foc) de fabricare de arme de distrugere în masă şi ameninţare a întregii omeniri. Ei, dar aici intervenim noi, direct pe câmpul de luptă, în mijlocul armatelor trimise de China, Occident şi Coreea de Sud care trebuie să facă tot posibilul să descopere focoasele nucleare ale lui Song şi să-şi apere propriile interese... mai că ţi se face milă de amărâţii ăia de coreeni de amonte! Oricum, este vorba despre un dirty job pe care numai un mercenar îl poate face cum scrie la carte.

Cel alb, cel galben şi cel negru...

După preferinţe, putem juca cu unul dintre cei trei mercenari pe care-i avem la dispoziţie.

Matthias Nilson este un urmaş al vikingilor, contemporan cu Bitterul suedez, cam tinerel pentru genul ăsta de job, dar deja cu o reputaţie de felină, atu care poate fi decisiv atunci când trebuie să-şi salveze viaţa, fără să aibă suportul vreunui vehicul. Jennifer Mui este cunoscută nu pentru sugestivul său nume, ci pentru discreţia cu care acţionează fără să trezească suspiciunile soldaţilor adverşi. Ultimul băiat din cartier este un african-american, pe nume Chris Jacobs. Omul are o rezistenţă fizică incredibilă, fapt care îi va permite să încaseze lovituri la greu, fără să sucombe în mod latin, din prima. Nu, contrar a ceea ce sunteţi tentaţi să credeţi, nu se sacrifică pentru ceilalţi doi în finalul jocului. Fiecare dintre personaje este poliglot, preocupare intelectuală destul de rar întâlnită în jocurile video. Jennifer vorbeşte chineza (nu portugheza!), Mathias stăpâneşte rusa şi Chris are origini coreene, după mamă. Cei trei urmează să-şi folosească talentul la înţelegerea discuţiilor purtate de unii membri ai armatei, obţinând astfel informaţii preţioase. Odată ce ne-am ales personajul, purcedem la îndeplinirea primelor misiuni echipaţi cu o puşcă şi câteva grenade. Mai întâi va trebui să câştigăm încrederea comandanţilor fiecărei tabere ca să ne putem continua munca, dar după câteva misiuni de rutină, numai bune de tutorial, trecem la chestii serioase şi începem să strâmbăm din nas, să nu admirăm unghiile sau să ne scărpinăm la ceafă la auzul unor propuneri financiare inconsistente. Idealurile nobile nu-şi găsesc locul în Mercenaries şi trebuie să acţionăm numai şi numai pentru bani. Dacă avem chef să ne trădăm angajatorul de ieri şi să trecem de partea inamicului, nu avem decât să o facem: suntem total liberi în alegerile noastre.

Money, money, money...

Văzut din balonul cu heliu, **Mercenaries** se înrudeşte binişor cu **GTA**. Aruncaţi într-un teritoriu ultra-militarizat şi împărţit în zone, putem să mergem unde vrem noi, folosindu-ne de toate tipurile de vehicule, fie civile, fie militare şi nu ne rămâne decât să stăm la taclale cu comandanţii fiecărei tabere şi să acceptăm misiunile. Dacă o misiune nu ne convine, o putem refuza pe loc; la fel, dacă vrem să privilegiem un stat anume, pentru că relaţiile politice au o mare însemnătate în joc. Dacă favorizăm o tabără, cota ne va scădea faţă de ceilalţi mercenari. Dacă lichidăm prea mulţi soldaţi care aparţin unei singure ţări, aceştia vor trage de cum ne văd şi ne vor face viaţa un chin în timpul deplasărilor prin teritoriul lor. Va trebui să avem grijă de relaţiile cu puterile prezente ca să ne putem plimba fluierând într-un număr cât mai mare de locuri. Dacă nu facem aşa, avem posibilitatea să alegem,













TU CHIAR CREZI CĂ România mai are şanse de calificare? Bă, ăla nu-i Mircea Sandu?

MĂ SIMT USCATĂ ŞI CURATĂ, soro! E atât de uşor, că practic nici nu-l simt!

de exemplu, să devenim inamicul numărul 1 al chinezilor, favorizând contractele cu ruşii. Ce-i drept, este un mod foarte eficace de a face bani, dar şi accesul la contractele cu chinezii va fi blocat pe o perioadă destul de lungă. Sistemul de joc al lui **Mercenaries** ne permite o oarecare libertate de acţiune şi, între două misiuni, mai putem rezolva şi nişte quest-uri secundare, foarte bine plătite. După modelul **GTA**, vom avea câteva misiuni comparabile cu job-urile de taximetrie sau ambulanţă. Nu strică niciodată, ne mai aerisim puţin creierii după kilărelile bine şi pre-meditate. Obiective avem de îndeplinit pentru mai bine de 20 de ore de joc, aşa că plictiseala nu găseşte vreun loc să se cuibărească.

Hai la luptă!

Culmea este că tocmai luptele nu sunt elementul cel mai acaparator al jocului. Sistemul de ţintă cu semi lock mai dă rateuri din când în când, dar nici cu adversarii nu mi-e ruşine: ţintesc ca nişte mâţe sătule, fapt care echilibrează situaţia. Arsenalul pe care-l avem la dispoziţie este însă o bucurie! Deh, puterea banului care-i ochiul dracului! Fondurile pe care le acumulăm ne vor permite să primim oriunde vor muşchii noştri toate felurile de arme sau de vehicule de care avem nevoie. Va fi suficient să comandăm prin PDA şi, hop: un elicopter ne şi livrează comanda în locul în care am aruncat o grenadă fumigenă de semnalare. Procedeul este foarte distractiv şi ne poate ajuta chiar să ieşim şi din situaţii fără scăpare. De exemplu, dacă primim o maşină nord coreeană, putem trece de barajele armatei fără probleme. Mare atenţie însă la comportament: putem deveni imediat suspecţi prin gesturi ca un claxon aiurea sau coborârea din vehicul în faţa adversarilor. Tot la capitolul suport aerian, amintesc şi posibilitatea comandării unui bombardament într-un loc pe care-l alegem, făcând astfel foarte repede curăţenie în zonă. Pe lângă varietate, **Mercenaries** are un ceva care lipseşte multor titluri apărute în ultima vreme: non-linearitate. Putem îndeplini o mulţime de obiective folosind toate mijloacele care ne pot trece prin minte. Elicopterele ne permit să ne deplasăm foarte repede dintr-un loc în altul, evitând lupte inutile, în timp ce la bordul unui tanc ne putem deplasa sub focul adversarului, fără să suferim damage şi putem ataca cu obuze devastatoare. Între toate aceste plăceri, este bine să nu uităm să revenim din când în când la firul principal al scenariului, în special la capturarea celor mai influenţi 50 de criminali, aflaţi în solda lui Song. Fiecare apare pe PDA-ul nostru şi putem alege între a-i asasina sau, mai bine, a-i captura pentru a primi o recompensă substanţială. Cea de-a doua opţiune este mai convenabilă, desigur, dar este şi cea mai periculoasă. Atenţie la gărzile care-i păzesc pe respectivii! Oricum, cei care sunt mai grăbiţi, pot să-i tragă prizonierului un glonte între sprâncene şi basta. Fiecare cu metodele lui... Încă ceva: vestea nu bună, ci foarte bună este că **Mercenaries** nu este un joc pro-occidental, cum s-ar crede la prima vedere. În acest joc putem să avantajăm pe cine vrem noi şi scenariul lui **Mercenaries** este ţesut de o asemenea manieră încât nici o ţară nu apare cu adevărat pură şi fără prihană. Uscături sunt peste tot.



CE FACI, NAE? Iar ai consumat lichide afrodisiace, de mă vezi aşa, ca prin ceaţă?

Texturile nu dau pe dinafară de bogăţie, nici nu impresionează, dar atmosfera de haos şi disperare este foarte bine redată. Coloana sonoră are câteva melodii foarte inspirate, iar vocile soldaţilor chinezi şi coreeni sunt redate excelent şi sunt foarte credibile, chiar dacă nu putem scăpa nici în acest joc de o repetitivitate a textelor.

Mercenaries face parte din acea categorie de jocuri care nu sunt aşteptate cu sufletul la gură, pe care o putem numi "surprize plăcute". Jocul împleteşte excelent luptele cu senzaţia de libertate de mişcare a unui **GTA**. Efectul este că eşti prins imediat în mrejele lui şi trebuie să închei misiunile pe care ţi le propun diferitele facţiuni, iar banii acumulaţi îţi permit să-ţi lărgeşti orizontul în ceea ce priveşte războiul modern.

NICOLAE YOGA
cipri@pcgames.ro

Punctaj
MERCENARIES

PRODUCĂTOR	Pandemic Studios
PUBLISHER	Activision
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 50 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

- + gestionarea facţiunilor
- + arsenalul complet
- + non-linearitate
- − engine 3D cam astmatic
- − Mira cam mioapă

Grafică	86%
Sunet	87%
Gameplay	92%
Atmosferă	93%
Multiplayer	-%

90%

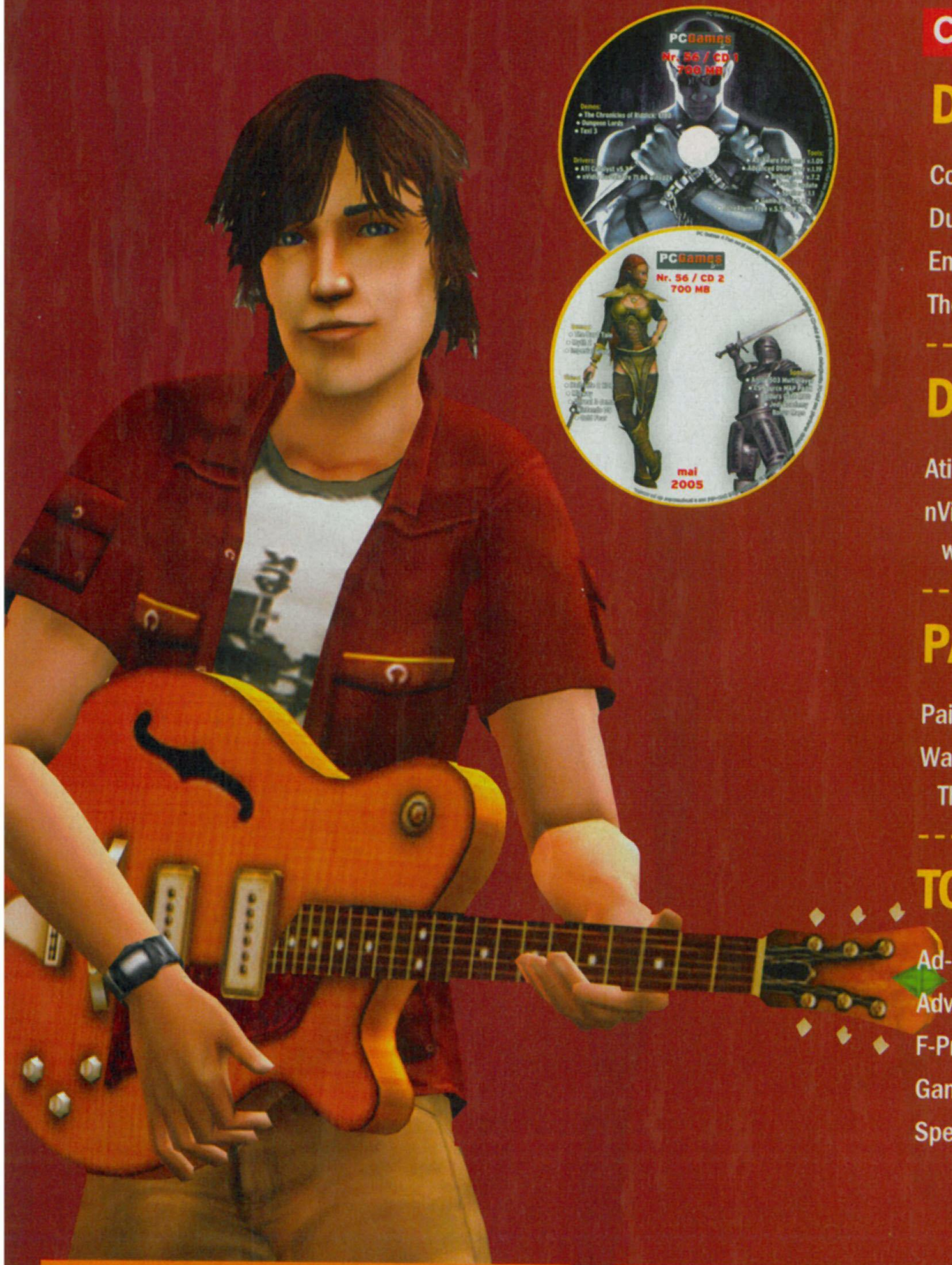
SISTEM VIDEO: PAL

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SERIA GTA



CD-ROM 56 mai/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



CD 1

DEMOS

Coffee Tycoon
Dungeon Lords
Emergency 3
The Chronicles of Riddick: EfBB

DRIVERS

Ati Catalyst v.5.3 win2000/XP
nVidia Forceware v.71.84 win2000/XP

PATCHES

Painkiller 1.6.4
Warcraft III: The Frozen Throne 1.18a

TOOLS

Ad-Aware Personal v.1.05
Advanced DVD-Player v.1.19
F-Prot update
Game XP v.1.5.2.2
Speller v.1.1

CD 2

DEMOS

Imperial Glory
Myth 2 (remake)
The Bard's Tale

SPECIALS

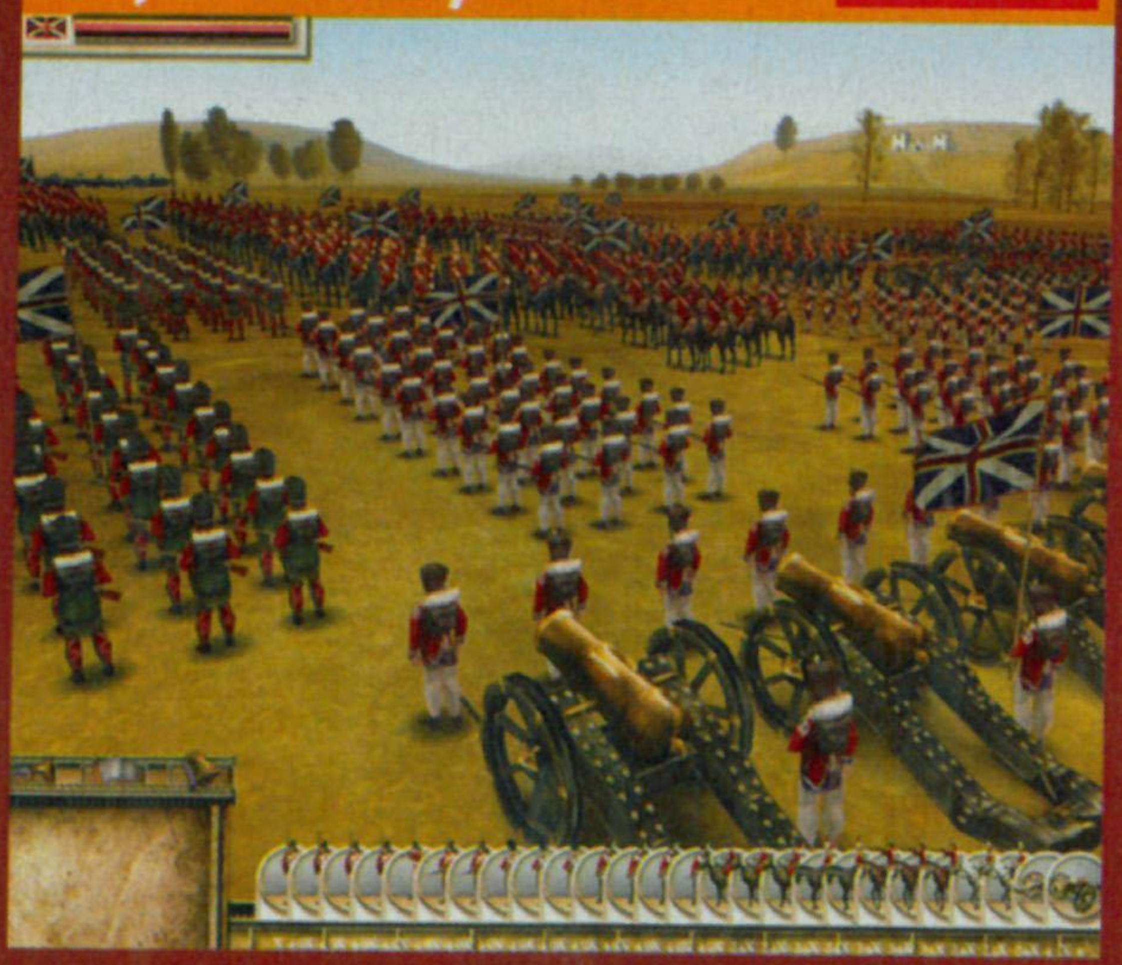
Anno 1503 Multiplayer
Baldur's Gate MOD
CS Source Map Pack
Jedi Academy Bonus Maps

VIDEOS

Cold Fear
Half-Life 2 HDR
Midway
Nintendo DS
Unreal 3 demo



Imperial Glory CD+DVD



Imperial Glory se vrea a fi cel mai cuprinzător joc de strategie, care-ți va permite să preiei cârmuirea unuia dintre marile imperii din Europa secolului XIX. Demo-ul de față îti ofera o gustărică despre jocul care urmeaza să apară la sfârșitul lunii. Strategi porniți asaltul!

CERINȚE SISTEM
Necesar: CPU 1 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D : Da

The Bard's Tale CD+DVD



Ciocoi cu probleme de deratizare nu vă înspăimântați și nu tremurați, căci Bard-ul e din nou printre noi și vă rezolvă orice problemă cu condiția să aveți destul aur în buzunare. Sau măcar o fiică frumoasă... Sau măcar o pivniță umplută cu vinuri învechite și felurite... Demo-ul de față este o carte de vizită interactivă a capacităților și umorului extraordinare ale bardului. În privința efectelor secundare, consultați bătrânii satului.

CERINȚE SISTEM
Necesar: CPU 800 MHz, 256 MB RAM
Suport 3D : Da

Gothic II CD+DVD



În timp ce fanii seriei așteaptă (și încă de când tot așteaptă!) versiunea engleză a expansion-ului **Night of the Raven**, nemții de la Piranha se cred tare funny și le oferă un demo al învechitului **Gothic II**. Cât tupeu! Făcând abstracție de nerușinarea lor, cei care au ratat eventual acest minunat RPG au acum ocazia să se scufunde în lumea pseudo-medievală plină de intrigi și conflicte, a lui **Gothic II**.

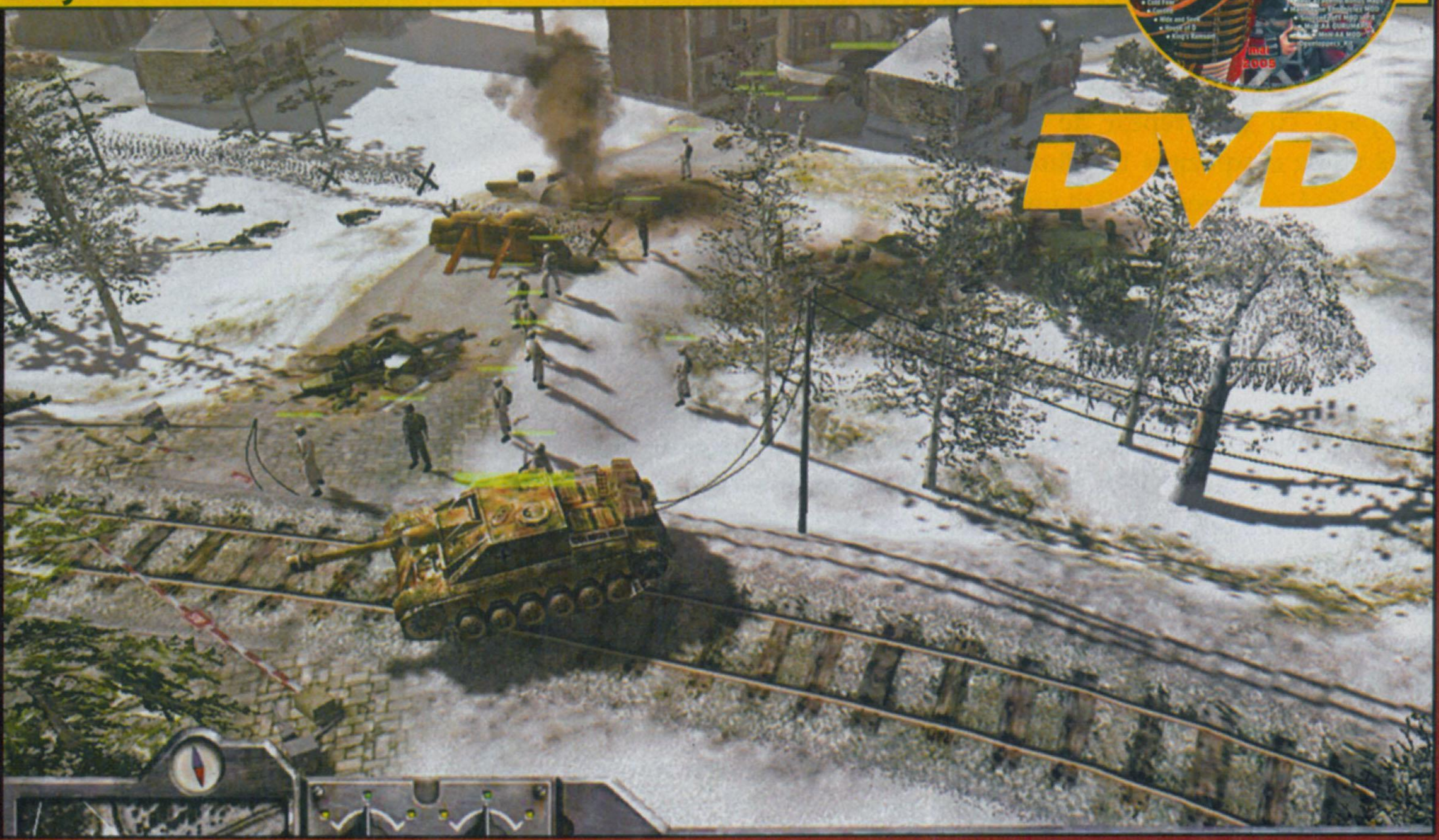
CERINȚE SISTEM
Necesar: CPU 700 MHz, 256 MB RAM
Suport 3D : Da

DVD-ROM 56 mai/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



1944: Battle of the Bulge



Asemeni precedentului lor RTS, **D-Day**, Monte Cristo ne propun o nouă incursiune în spatele liniilor inamice din cel de-al doilea război mondial. Demo-ul începe (și se termină) cu o misiune de partea nemților.

CERINȚE SISTEM
Necesar: 1000 MHz, 256 MBRAM
Suport 3D : Da

DEMOS

- 1944: Battle of the Bulge
- Battles in Normandy
- The Chronicles of Riddick: EfBB
- Coffee Tycoon
- Dungeon Lords
- Elite Warriors Vietnam
- Emergency 3
- Gothic 2
- Imperial Glory
- Myth 2
- Taxi 3
- The Bard's Tale
- TrackMania SunRise

DRIVERS

- Ati Catalyst 5.3 win2k/XP
- nVidia Forceware 71.84 win2k/XP

PATCHES

- Footbal Manager 2005 v.3.75
- Painkiller v.1.64
- Warcraft III: The Frozen Throne v.1.18a

SPECIALS

- Anno 1503 Multiplayer
- Baldur's Gate MOD
- CS: Source MAP PACK
- Fallout Tactics Awaken MOD
- Freedom Force vs. The Third Reich MOD Tools
- Jedi Academy Bonus Maps
- Max Payne Chronicles MOD
- Medal of Honor: Allied Assault GURUMAPS
- Medal of Honor: Pacific Assault MOD Developpers Kit
- SourceForts MOD v.1.4

TOOLS

- Ad-Aware Personal v.1.05
- Advanced DVD Player v.1.19
- Bit Defender v.7.2
- F-Prot update
- Free History Eraser v.3.7
- Game XP v1.5.2.2
- Norton AV Update
- Prevx Home v.2.1
- QuitSmoking v.1.0
- SmartFTP v.1.1.985.6
- Speller v.1.1
- ZoneAlarm Free v.5.5.062.011

VIDEOS

Game trailers

- Brothers in Arms
- Codename Panzers: Phase Two
- Cold Fear
- Counter Strike Parody
- Dungeon Lords
- Face of Mankind
- Half-Life 2 HDR
- Matrix Online
- Midway
- Nintendo DS
- Stargate SG-1: The Alliance
- Unreal 3 - demo

Movie trailer

- Cursed
- Hide and Seek
- House of the Dead

Chronicles of Riddick: EfBB

CD+DVD

Un joc apărut din neantul imaginației nordice, **Chronicles of Riddick** poate fi găsit acum în varianta demo și pe CD-ul, respectiv DVD-ul revistei voastre preferate. În rolul principal mușchii lui Vin Diesel care și de data este prea furios și destul de rapid

CERINȚE SISTEM
Necesar: CPU 1.8 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D : Da





Show time!

Primăvara şi-a intrat în drepturi, iar în vocabularul nostru asta înseamnă că ne apropiem cu paşi repezi de o nouă ediţie a expoziţiei E3. Până atunci, însă, mai avem de sărit un hop: CERF-ul nostru autohton (20-24 aprilie), unde anul acesta avem de gând să ne facem simţită, văzută şi auzită prezenţa!

În paralel cu pregătirile de show, ne aşteaptă şi o nouă avalanşă de jocuri, care mai de care! Strategiile vor avea o revenire în forţă luna aceasta, graţie unor titluri ca **Empire Earth II**, **Imperial Glory**, **Stronghold 2**, **Stalingrad** sau **1944: Battle of the Bulge**. Acţiunea va fi şi ea la mare înălţime, având de ales între precizia tactică din **SWAT 4**, (h)oroarea lui **Cold Fear** sau pitulările fetişcanei din **Stolen**. Nici amatorii de aventură nu au fost daţi uitării: Microïds ne însărcinează cu o investigaţie macabră, prin al lor **Still Life**; Tim Schafer (creatorul lui **Grim Fandango**) ne invită într-o călătorie prin lumea minţilor bolnave din **Psychonauts**; iar straniul va atinge cote halucinante în **Darwinia** – un joc de o originalitate dusă la extrem! Prin găurile editoriale rămase, vom mai strecura un **Dungeon Lords**, un **Championship Manager 5** şi eventual un **Matrix Online**, chit că n-a ieşit mare lucru de capul lui (de parcă ne miră...).

Iar ca menţiune de final, varianta cu DVD a PC Games-ului pe luna iunie (numărul 57) va avea ca supliment o cărticică specială, despre jocul Warcards!

HERR SCHLAFENHAUER
serban@pcgames.ro

PC Games 4 Fun iunie/2005

Caseta redacţională

Redactor-şef
Ciprian Coroianu



(Nicolae Yoga)
cipri@pcgames.ro

Redactor executiv
Şerban Stokker



(Herr Schlafenhauer)
serban@pcgames.ro

Redactor
Jácint Erdei



(Kiba-Gacii)
jacint@pcgames.ro

Redactor
Paul Sărăţeanu



(Paul of Radiance)
paul@pcgames.ro

Corectură
Liana Coroianu
(Best-Wife)

DTP
Alexoaie Ioan
(Alex Luthor)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás
(webcastor)
webmaster@pcgames.ro

Director
Gabriela Puchianu

Director executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
RĂZVAN BELTECHI - tel: 0788.507.285
r.beltechi@mediacontact.ro
SÎNZIANA DEM - tel: 0788.343.942
s.dem@mediacontact.ro

Distribuţie
SC Media Contact Distribuţie SRL
Director distribuţie: Onica Dorin
tel.:0788.343.943
Director economic: Oana Noje
Belcin Ovidiu
Aurica Andreiu - tel: 0359.401.086
e-mail: distributie@mediacontact.ro
vanzari@mediacontact.ro

Contabilitate
Sanda Ias
financiar@mediacontact.ro

Consilier juridic
Ioana Cioară
e-mail: juridic@mediacontact.ro

Producţie CD- ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0788.343.943

Producţie:
SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea

Comenzi si abonamente:
Director: Ioana Andreea Pop,
Tel.0788.344.494 ; 0259.441.523
abonamente@mediacontact.ro

Expediţii:
Paul Mork
abonamente@mediacontact.ro

Reclamaţii:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Editor
SC MEDIA CONTACT srl

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 11 APRILIE 2005

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
e-mail:
pcgames@mediacontact.ro
redactie@pcgames.ro
homepage: www.pcgames.ro

Inserenţi

RDS	2
T3	5
Transilvania TV	17
MCOnet Romania	21
Best Distribution	49
Audiofon	73, 91
Nintendo	81
Benq	92

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, My Computer, CD Forum, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Alpha, Computer to Print, Matador, Security Magazin

Preşedinte: **Dorel Puchianu**

NEBUNIA MOBILA

WWW.SUPERLOGO.RO

COMANZI la 1290 ASTFEL :

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 si primesti imediat soneria mono sau mesajul imagine
2. Pentru sonerii polifonice,imaginile color, animatii si efecte urmeaza instructiunile primite prin SMS
3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Connex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200)

Pentru soneriile polifonice, imaginile color, animatii sauefecte sonore este necesar sa trimiteti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda. In functie de traficul din retea livrarea unei comenzi dureaza pana in 5 minute, iar in cazurile fortuite cateva ore.

Pretul unui SMS 1.10 USD +TVA Informatii 021-2125579 ORAR luni-vineri 10-18

MESAJE IMAGINE PENTRU NOKIA SI SAMSUNG

Mesajele imagine pot fi comandate doar pentru telefoanele mobile NOKIA si SAMSUNG T100, T400, T500, N620, N600, N500, R210S, S100,S300, V200.



GM320073 GM320097 GM320025 GM320191 GM320191 GM332366 GM320117 GM320057
GM320099 GM330064 GM320136 GM332372 GM320123 GM322168 GM322179 GM320125
GM320114 GM320137 GM320115 GM320090 GM320143 GM320105 GM320138 GM320109

EFECTE SONORE HAIOASE

Compatibile toate telefoanele care suporta formatul mp3 si cu serviciul WAP/GPRS activat

Nume Efect	COD	Nume Efect	COD	Nume Efect	COD
Orgasm Bavarez (Erotic)...	GM50000	Partz..............................	GM50011	Motor Masina(bar-bar)..	GM50008
Vaca (muuuuuuuu :))..........	GM50001	RataNebuna (rade)..........	GM50012	Claxon Masina...............	GM50022
Broasca Cantareata...........	GM50024	Bling-Bling Text Messag	GM50023	Don't Drop It Like It's....	GM50030
It's Wake Up Time...............	GM50031	Pisica Speriata Rau.........	GM50014	Trabant(Super Funny)...	GM50019
Donald Duck(FunnyErotic)	GM50004	Ras Bebelus(Funny).......	GM50015	SMS In Japoneza...........	GM50043
Doctor! The Baby Is Com..	GM50029	Pick Up The Telephone!..	GM50036	Cucurigu........................	GM50021
Mitraliera..........................	GM50006	Raget Leu........................	GM50039	Molfait..............................	GM50007

SUPER ANIMATII PENTRU MOBILUL TAU



GM8010 GM8048 GM8027 GM8076 GM8037 GM8026 GM8091 GM8012

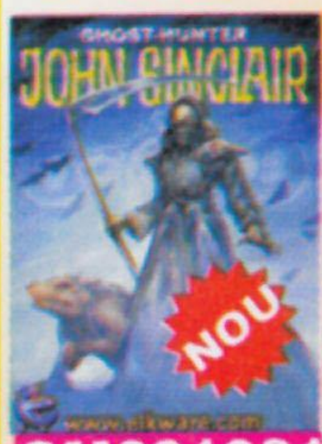
MESAJE IMAGINE COLORATE

Pentru mai multe mesaje color accesati WWW.SUPERLOGO.RO



GM0168 GM0485 GM0404 GM0492 GM0496 GM0488 GM0478
GM0483 GM0428 GM0486 GM0303 GM0310 GM0316 GM0470
GM0347 GM0480 GM0414 GM0176 GM0360 GM0332 GM0026

CELE MAI BUNE JOCURI JAVA



Telefoane Compatibile: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6260, 6610, 6600, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage SonyEricsson K700i, Z1010 Panasonic X700

GM601081



GM601048



GM601082



GM601077



Telefoane compatibile: Nokia 3100,3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3586i,3595,3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage

GM601071



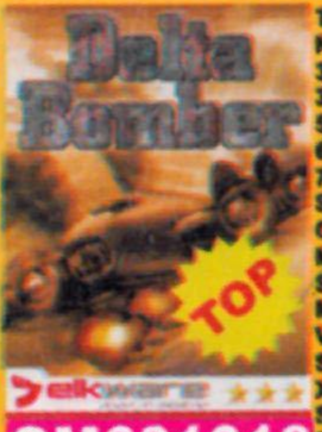
GM601087



GM601098



GM601075



GM601010

SUPER SONERII MONO SI POLIFONICE

Pentru soneriile mono sunt compatibile toate telefoanele NOKIA (exceptie NOKIA 5110), toate telefoanele SIEMENS (exceptie A35, A36, A50, A55, C25, S10, S11, C10, C11, S25, C28) si tefoanele SAMSUNG T100, T400, T500, N620, N600, N500, R210S, S100, S300, V200

Pentru soneriile polifonice sunt compatibile toate telefoanele polifonice cu WAP/GPRS (exceptie SAMSUNG C100, X100, X600)

NOU! TOP 5 SONERII

	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
GUTA & SORINA - As Renunta	GM206086	GM207086	GM12115
LIVIU GUTA - Roua Din Ploaia Grea	GM206134	GM207134	GM20023
COPILUL DE AUR - Esti Soarele Meu	GM206132	GM207132	GM12117
ADRIAN MINUNE - De Cine Mi-e Mie Dor	GM206019	GM207019	GM20003
USHER - Yeah	GM206193	GM207193	GM12126

ROMANESTI

	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
LIL'LEE - Aproape De Tine	GM230202	GM240202	GM30202
SISTEM & ALEXANDRA - Departe De Tine	GM230203	GM240203	GM30203
NICO - Asa Cum Vrei (NOU!)	GM230204	GM240204	GM30204
ANDRA - Doar O Clipa	GM230205	GM240205	GM30205
GIULIA - Sa-mi Atingi Din Nou Inima	GM230207	GM240207	GM30207
NICOLA - De Ma Vei Chema	GM230209	GM240209	GM30209
CREAM & C.R.B.L. - Nu Din Prima Seara	GM230214	GM240214	GM30214
BITA - Vorbeste Vinul (NOU!)	GM230222	GM240222	GM30222
DELIA feat. DJ STAR - Sufletul Plange	GM230065	GM240065	GM30065
ACTIV - Doar Cu Tine	GM206153	GM207153	GM20002
CORINA - Nimeni Nu Ne Poate Desparti	GM206122	GM207122	GM20011
COSTI IONITA - Oh Mami!	GM206143	GM207143	GM20012
DJ PROJECT - Lumea Ta	GM206095	GM207095	GM12068
HI-Q - Poveste Fara Nume	GM206123	GM207123	GM20018
VALI BARBULESCU feat. DAX - Safe Sex	GM230064	GM240064	GM30064
PAVEL STRATAN - Eu Beau	GM206175	GM207175	GM20037
RO-MANIA - Sa-ti Sara Basca	GM206168	GM207168	GM20029
SISTEM - Sperante	GM206139	GM207139	GM20033
SPIN - Singur Pe Drum	GM206174	GM207174	GM20042
STEFAN BANICA JR - Vara	GM206178	GM207178	GM20040
CORINA - Nimeni Nu Ne Poate Desparti	GM206122	GM207122	GM20011
CASSA LOCCO - Ai Luat Teapa	GM206112	GM207112	GM20010
DJ PROJECT - Printre Vise	GM206158	GM207158	GM20014
BLONDY - Te-am Iubit	GM206177	GM207177	GM20039
HI-Q - Gashka Mea	GM206183	GM207183	GM12111
MIKI & PEPE - Fara tine	GM206184	GM207184	GM12112
O-ZONE - Dragostea Din Tei	GM206012	GM207012	GM12051
ACTIV - Visez	GM230087	GM240087	GM30087
ANNA LESCO & ALEX - Nu Mai Am Timp (NOU!)	GM230126	GM240126	GM30126
IMPACT - Bebe	GM230127	GM240127	GM30127
STIGMA - Dragostea-I Nebuna	GM230125	GM240125	GM30125

MANELE

	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
ADRIAN MINUNE - De Cine Mi-e Mie Dor	GM206019	GM207019	GM20003
GUTA & SORINA - As Renunta	GM206086	GM207086	GM12115
ELEGANCE - Noapte De Noapte (NOU!)	GM206160	GM207160	GM20016
ADI DE VITO - As Vrea Sa Ajung La Inima Ta	GM230101	GM240101	GM30101
LIVIU GUTA - Roua Din Ploaia Grea	GM206134	GM207134	GM20023
NICOLAE GUTA - Lacrimi De Iubire	GM206165	GM207165	GM20025
ADRIAN MINUNE - Danseaza, Te Invit La Dans	GM206186	GM207187	GM12071
CARMEN SERBAN - Oameni Necajiti	GM206187	GM207187	GM20009
NICOLAE GUTA - Patru Nopti Si Patru Zile	GM206188	GM207188	GM12078
GUTA - Plange Cerul Pentru Tine (NOU!)	GM230100	GM240100	GM30100
GUTA & SORIN COP DE AUR - Stau Singur In Gara.	GM206121	GM207121	GM12116
COP DE AUR&MIHAELA MINUNE-Esti Soarele Meu	GM206132	GM207132	GM12117
COSTI & ELEGANCE - Noapte De Noapte	GM206160	GM207160	GM12118
ADI DE VITO - As Vrea Sa Ajung La Inima Ta	GM230101	GM240101	GM30101
ADI DE VITO feat. ELISS ARMEANCA - Nu Stii	GM230121	GM240121	GM30121
SORINEL PUSTIU - Amanta Mea	GM206076	GM207076	GM30026
SORIN COPILUL DE AUR - Suflet Pereche (NOU!)	GM206140	GM207140	GM30025
LIVIU PUSTIU - Ce Vrea Inima Mea	GM206031	GM207031	GM30014

INTERNATIONALE

	COD MONO NOKIA SAMSUNG	COD MONO SIEMENS	COD POLIFONIC
MORANDI - Love Me	GM230198	GM240198	GM30198
JENNIFER LOPEZ - Get Right (NOU!)	GM230199	GM240199	GM30199
BLU CANTRELL & TROY - Girl Please	GM230200	GM240200	GM30200
RUPEE - Tempted To Touch	GM230201	GM240201	GM30201
ERREWAY - Para Cosas Buenas	GM230206	GM240206	GM30206
UNITING NATIONS - Out Of Touch	GM230208	GM240208	GM30208
ANALIA SELIS - Yo No Soi De Aqui	GM230210	GM240210	GM30210
NELLY feat. TIM MCGRAW - Over And Over	GM230211	GM240211	GM30211
GWEN STEFANI - What You Waiting For	GM230212	GM240212	GM30212
NINO D'ANGELO - Jesce Sole (NOU!)	GM230215	GM240215	GM30215
EMINEM - Like Toy Soldier	GM230216	GM240216	GM30216
BRITHNEY SPEARS - Do Something	GM230217	GM240217	GM30217
GWEN STEFANI feat EVE - Rich Girl	GM230220	GM240220	GM30220
EMINEM - Just Lose It	GM230009	GM240009	GM30009
BRITNEY SPEARS - My Prerogative	GM230006	GM240006	GM30006
BLACK YEAD PEAS - Let's Get It Started	GM230005	GM240005	GM30005
USHER - Confessions Part II	GM230028	GM240028	GM30028
AVENTURA - Hermanita	GM230002	GM240002	GM30002
REM - Leaving In New York	GM230139	GM240139	GM30139
NOELIA - Enamorada	GM230019	GM240019	GM30019
DANZEL - Pump'it Up!	GM230007	GM240007	GM30007
NARCOTIC THRUST - I Like It	GM230016	GM240016	GM30016
ROBBIE WILLIAMS - Misunderstood	GM230141	GM240141	GM30141
SHANIA TWAIN - Party For Two	GM230141	GM240141	GM30141
MAROON 5 - She Will Be Loved	GM230015	GM240015	GM30015
SNOOP DOGG - Drop It Like It's Hot (NOU!)	GM230142	GM240142	GM30142
ANASTACIA - Welcome To My Truth	GM230120	GM240120	GM30120
SEAN PAUL - International Affair	GM230122	GM240122	GM30122
UNDERDOG PROJECT - Miami	GM230124	GM240124	GM30124
EMINEM feat. D12 - My Band	GM220399	GM221399	GM20013
BASEMENT JAXX - Good Luck	GM230131	GM221383	GM30131
JAMELIA - Superstar	GM206176	GM207176	GM20038
KYLIE MINOGUE - I Believe In You	GM230129	GM240129	GM30129
GREEN DAY - Boulevard Of Broken Dreams	GM230137	GM240137	GM30137
MARIO WINAS & P. DIDDY - I Don't Wanna	GM206167	GM207167	GM20028
NINO D'ANGELO - Senza Giacca	GM206138	GM207138	GM20026
SCHILLER mit HEPPNER - I Feel You	GM206169	GM207169	GM20030
SEAN PAUL feat. SASHA - I'm Still In Love	GM220416	GM221416	GM20031
USHER - Burn	GM206173	GM207173	GM20036
50 CENT - Magic Stick	GM230130	GM240130	GM30130
R KELLY - Thoia Thoing (NOU!)	GM206190	GM207190	GM12030
DEPECHE MODE - Enjoy The Silence	GM230133	GM240133	GM30133


PICTURE BY
DLP™
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY
DLP™ technology by Texas Instruments offers crystal clear images with superior quality.
Ai probleme cu proiectorul tău?
Încearcă proiectorul BenQ PB8250.
BenQ Digital Projector PB8250/PB8240/PB8140
Total performance as a combination of reliability and brilliant image.
• DLP™ Projection System
• Native XGA (1024 x 768) Resolution
• 3000 ANSI Lumens
• 2000:1 Contrast Ratio
• Micro Dust Filters
• T-flow Cooling System
• 8 sets of Preset Mode
• Versatile Connectivity
• 3000 hrs Lamp Life (Eco. Mode)
• HDTV Compatible (480p, 576p, 720p, 1080i)
BenQ.com
BenQ
Enjoyment Matters